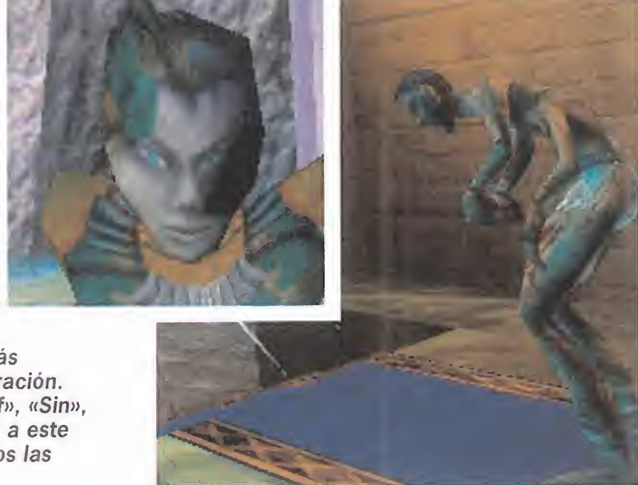

AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 40
INCLUYE 2 CD-ROM
795 PTAS
NÚMERO EXTRA
MICROMANÍA
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
http://www.hobbypress.es/MICROMANIA
REPORTAJE
La nueva generación 3D
Unreal, Sin, Daikatana, Blood 2, Heretic 2, Half Life, Messiah, Blade...
PATAS ARRIBA
Jedi Knight
Contra el lado oscuro
Y además
Suplemento Especial
INFOGRAMES
32 PÁGINAS CON TODAS LAS NOVEDADES DE LA PRÓXIMA TEMPORADA
8 426239 020312 00040
FORSAKEN
Acción explosiva
Bienvenidos al mundo virtual

S u  m a

Año XIV - Tercera época - Número 40 - Mayo 1998







Especial, cuando menos, puede considerarse este nuevo número de vuestra revista de juegos favorita.Primero, por el suplemento de 32 páginas dedicado a Infogrames, en el que contamos todas las novedades de la próspera compañía, y que incluye información sobre juegos como «Hexplore», «Mission Impossible», «Outcast», y un largo etcétera que no podéis dejar de leer. A eso hay que añadir el esperado Megajuego del mes, «Forsaken», nuestro título de portada, –considerado como el mejor arcade del momento–. Además, hemos preparado un gran número de reportajes, entre los que destacan el que recoge toda la información sobre los nuevos juegos 3D y el dedicado a los juegos on-line, para que aprendáis lo mucho que nos podemos divertir en la red de redes. Dos informes especiales sobre Interactive Magic y System 3 y los próximos lanzamientos de estas singulares compañías, cierran este breve repaso al contenido de este número extra.

Como siempre, las secciones habituales no pueden faltar a su cita, y como prueba de ello os traemos un destripe de «Jedi Knight», en el que desvelamos todos los secretos de una de las más sobresalientes producciones de LucasArts, o la sección de Punto de Mira con juegos como «Incoming», «Mysteries of the Syth», o «Formula 1 97».

Tampoco queremos dejar de hacer alusión a los cambios realizados en las secciones de Maniacos del Calabozo, El Club de la Aventura y Escuela de Estrategas, con el fin de renovar las mismas y dotarlas de nuevos apartados que esperamos os gusten.

Además, este mes, junto con Micromanía, el segundo ejemplar de El Gran Libro de los Trucos, con soluciones, guías y los códigos y passwords más interesantes de los principales juegos del momento.

Por si fuera poco, dos CDs, uno con las más actuales demos del mercado, y el otro un especial con una aplicación exclusiva sobre la compañía Westwood, ponen la guinda a un increíble y especial número, que seguro dará mucho de qué hablar.

r i o



795 ptas. (IVA incluido)



168 INFORME ESPECIAL

JUEGOS EN INTERNET

Cada vez son más los juegos que están destinados a ser jugados por únicamente por Internet, pero la mayoría aceptan ser jugados gracias a Kali. En este informe podréis comprobar los más característicos, además de hacer una visión especial a «Ultima Online».







182 PATAS ARRIBA

JEDI KNIGHT

Ponerse en la piel de Kyle con objeto de derrotar al malvado y poderoso Jerec será cuestión de coser y cantar con este sensacional patas arriba del juego de LucasArts.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Jesús Alonso

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Departamento de Filmación
Roberto Cela
Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Carlos F. Mateos
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Jesús Martínez (CD-ROM)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
José Luis de la Cruz
Sol Tomás López
Germán Palomino
Julio Ruiz

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por





DEMOS

HEXPLORE



Os encontráis en el año 1.000 de nuestra era, en un mundo hostil donde el peligro acecha en todo momento. Debéis encontrar un antiguo manuscrito llamado "El Libro de Hexplore", el cual os revelará la localización exacta del Jardín del Edén. Éste es el argumento de «Hexplore», una gran aventura llena de acción en la que podréis controlar hasta cuatro personajes. Pese a que en un principio puede parecer complicado el manejar tal cantidad de protagonistas, con un poco de práctica comprobaréis que no es así. Probad la demo y disfrutad una de las mejores aventuras.

MOTORHEAD

Vive la velocidad en estado puro con «MotorHead». Al volante de los coches más avanzados, podréis realizar increíbles derrapajes por las calles de ciudades futuristas. La facilidad de manejo de los vehículos hace que la velocidad sea el ingrediente principal de este juego. ¡Pisad el acelerador y demostrad que sois los mejores pilotos!

INCOMING



La Tierra corre un grave peligro de invasión por parte de seres alienígenas, por lo que los gobiernos del mundo han unido sus fuerzas. El primer paso ha sido destinar los fondos dedicados a los programas espaciales a la construcción de las "Instalaciones de detección y seguimiento de anomalías" (ADATA). Pero los alienígenas han detectado estas actividades.
Vuestro objetivo será el defender vuestra base así como destruir cualquier asentamiento extraterrestre detectado. Para ello contaréis con distintos tipos de armamento; un cañón, un helicóptero, una nave de superficie y una aeronave.

SHANGHAI: DYNASTY

Os presentamos un clásico de las máquinas recreativas reconvertido para PC. En esta demo podréis disfrutar de cuatro juegos de tablero genuinamente orientales.

GOLF PRO



El golf es uno de los deportes que más auge está teniendo en estos últimos años. Prueba de ello es el gran interés que están mostrando por él las compañías de juegos para PC. Esto produce que la calidad vaya en aumento con la aparición de nuevos títulos.
«Golf Pro», viene acompañado además de innovaciones en cuanto a su control. Con el nuevo sistema Mouse Drive, utilizaréis el ratón como si se tratara de un palo de golf, pudiendo incluso dar efectos a la bola. Los acertados comentarios de un gran jugador español, como es Javier Pinedo, os servirán de ayuda a lo largo de los dos hoyos del campo de St. Mellion International que se incluyen en la demo.

STREETS OF SIM CITY

El programa «Sim City» se convirtió en un clásico desde su aparición. Ahora Maxis os da la posibilidad de introduciros en vuestras ciudades. Como veréis, no les falta ningún detalle, ¡incluso podréis ver el tren! Pero lo que os puede parecer una ciudad tranquila, donde el único pasatiempo es el pasear por sus calles, os sorprenderá el comprobar todo lo contrario. Al volante



TRAILERS

U. S. MARSHALS

Sam Gerard, jefe de la policía judicial americana, se enfrenta a un nuevo caso en el que debe de atrapar a un despiadado asesino, interpretado por Wesley Snipes. Gerard, papel con el que Tommy Lee Jones fue galardonado con un Oscar en la película «El Fugitivo», estará al cargo de un magnífico equipo de ayudantes y contará con la colaboración de un engreído agente del gobierno, encarnado por Robert Downey Jr.



La caza del fugitivo ha comenzado. Disfrutaréis con las espectaculares escenas de acción de esta película.



AL ROJO VIVO

Un niño superdotado de nueve años ha conseguido descifrar un código ultrasecreto del gobierno norteamericano. La vida del chaval corre ahora un gran peligro y un agente especial del gobierno, interpretado por el archiconocido Bruce Willis, se encarga de protegerle para que no le pase nada.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

de un coche armado con ametralladoras y misiles, circularéis por avenidas y calles atestadas de vehículos enemigos, que tratarán de haceros papilla.

CASTROL HONDA SUPERBIKE

El mundo de las motos cuenta con distintas competiciones que atraen a un gran número de aficionados. Entre ellas está el Mundial de Superbikes, motos de mayor cilindrada que las del Mundial de Motociclismo. Prueba de la importancia de esta competición, es la participación de grandes pilotos, como John Kocinski.
A los mandos de una Honda RC45, debéis demostrar vuestras habilidades para lograr vencer a los piloto. Un error puede haceros perder esas centésimas de segundo que os harán falta para ganar.



PREVIEW

MEDIEVILLE

En un mundo de pesadilla, un caballero lucha por su supervivencia, enfrentándose a los monstruos más horribles jamás imaginados. Con sus armas y poderes mágicos tratará de defender su vida.
Os presentamos el espectacular juego para PlayStation, del que muy pronto podréis disfrutar.



MULTIMEDIA

NIVELES DE «QUAKE»

Aquí tenéis 100 nuevos niveles para el fabuloso programa de id Software, «Quake», con los que seguro vais a disfrutar de lo lindo. Entre ellos, podréis encontrar niveles para deathmach y para un solo jugador, con lo que el aburrimiento será algo de lo que estaréis a salvo..., menos de los enemigos, claro.



Los encontraréis en el directorio NIVELES del CD.



CD-ROM ESPECIAL WESTWOOD STUDIOS

Sin lugar a dudas, Westwood Studios es una de las factorías informáticas más potentes del momento. El software que sale de sus máquinas es el más rompedor y el más avanzado. Por esta razón nos desplazamos hasta su cuartel general para poder producir el CD-ROM que os presentamos. ¿Os suena de algo «Blade Runner», «Lands of Lore 2: Guardians of Destiny», o «Sole Survivor»? Seguro que sí. Ahora vais a poder ver vídeos de los mismos, obtener pantallas o conocer, de primera mano, la opinión de sus programadores. Micromanía estvo con ellos y os lo cuenta todo...



RELOJES DE ALTO RIESGO

Casio, oficialmente, ha sacado al mercado español su última línea de relojes, llamadas **G-Shock** y **Baby-G**. Las prestaciones que ofrecen, según los diversos modelos que tiene cada línea, son sensores de presión, de temperatura, de altitud, traductor de código morse, alarma, base de datos viales, agenda telefónica, resistencia al agua hasta 200 metros de profundidad, y un largo etcétera. Además, guardan unas líneas de diseño muy modernas, y están basados en una estructura antigolpes de uretano.



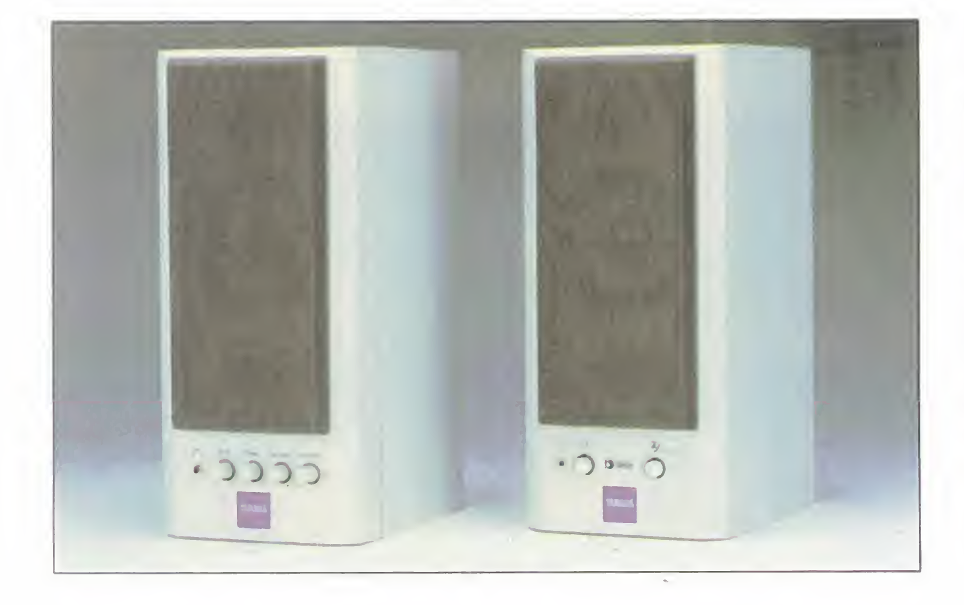
Si sois de los que os gustan los deportes donde constantemente hay que estar informado y disponer de esa información, deportes de riesgo, de montaña, éstas nuevas gamas de relojes Casio os harán las delicias.

Más información: Forum Electronics, S. A. (91-729-11-22)

TEMBLORES EN N64

La compañía fabricante de hardware **SpectraVideo**, acaba de diseñar y producir una nueva versión del Rumble Pack para la consola Nintendo 64. Su nombre es **Vibration**, y sus innovaciones más sobresalientes, con respecto del anterior son, la primera y más importante, que funcionará con todos los juegos, estén o no optimizados para activar dicho hardware; y segunda, que en sus versiones más avanzadas, dispondrá de una tarjeta de memoria para grabar las partidas de nuestros juegos favoritos.
Las tres versiones del Vibration son:
JT393 Vibration Pack: El estándar, sin tarjeta de memoria.
JT394 Vibration Pack: Con una tarjeta de memoria de 256K.
JT395 Vibration Pack: Cuya tarjeta es de 1 MB.
Por otra parte, también ha creado dos nuevos modelos de mandos, también para la consola de Nintendo. Su nombre es Trident Pads –**Trident Pad** y **Trident Pro Pad**–, y entre sus características principales se encuentran el precio asequible que tiene en sus dos versiones, la normal y la pro y su gran fiabilidad en el manejo, prácticamente superior a la del mando original.
Las características del Trident Pad son: controlador digital y analógico, cursor octodireccional, stick analógico 3D, nueve botones de fuego, entradas para Rumble Pack y para memoria, y está disponible en colores gris, azul, amarillo y rojo
En cuanto a la Trident Pro Pad: igual que la anterior y además, auto-fuego independiente, slow Motion y pantalla de cristal líquido de información. Toda una novedad para los admiradores de N64.





SONIDOS REALES

La nueva gama de altavoces de **Yamaha, YSTM100**, cuenta con una serie de mejoras que permiten recrear todos los sonidos que provengan de un PC a la perfección, como si fueran reales, que van desde la construcción de nuevas cajas de los altavoces, pasando por nuevos twiter y woofer, en cada altavoz, que permiten un sonido envolvente total.
Poseen una potencia de 20 watios por canal –20 + 20–, con una frecuencia de respuesta que oscila entre los 50 Hz y 20 Khz, control de volumen balance, bajos y agudos.
Además, están optimizados para poderles adaptar un subwoofer que les haga crear un mejor sonido.
Está claro que Yamaha no se quiere quedar a trás en cuanto a la producción de periféricos para PC.

ESPECTÁCULO VISUAL

Miro lanza una nueva colección de tarjetas aceleradoras, de nombre **miroMEDIA**, de las cuales UMD es distribuidor exclusivo. En un principio, serán cuatro las puestas a la venta, **miroCrystal DVD**, **miroMagic Premium**, **miroHiscore 3D**, **miroHiscore2**, a las que se añadirán en próximos meses la **miroMagic Express** y la **miroOxygen.**

La miro Crystal DVD es una tarjeta que combina 2D y 3D, con posibilidad de reproducir DVD/MPEG II y que dispone además de salida de TV y 4 MB de EDO RAM.

La miro Magic Premium es una tarjeta 2D + aceleradora 3D, ideal para juegos y programas que utilizan 3D (3D Studio Max, Lightwave...). Esta tarjeta está pensada para ser utilizada con monitores grandes. Aunque ahora sólamente se encuentra disponible la versión de 4 MB, muy pronto lo estará la de 8 MB.



La tarjeta miro Hiscore3D, funcionan en colaboración con la tarjeta VGA normal del ordenador y cuentan con el chip Voodoo y 6 MB de memoria de vídeo. Próximamente aparecerá una nueva versión de la misma, con el chipset Voodoo 2.

SIN PERDER ESTELA

La compañía **Hercules Computer Technologies, Inc.** ha sacado al mercado su nueva gama de tarjetas gráficas aceleradoras para no perder la estela de sus competidores. Su nombre, **Hercules Thriller 3D**, y cuenta con cuatro modelos distintos según la memoria que lleven en la placa y si llevan AGP o son PCI –**TH2204, TH2218SG, TH2304A, TH2318GSG**–.



Sus características son: procesador gráfico Rendition V2200, a 230 Mhz, con una memoria que oscila entre los 4 y 8 MB de SGRAM, refresco de ratios que oscilan entre 60 y 200 HZ, una resolución que puede llegar a 1.600x1.200 a 16 bit de color a 90 Mhz, con un bus tipo AGP o PCI –según modelos–.

Con esta nueva gama de tarjetas, Hercules Computer Technologies se ha comido un trozo más grande del pequeño pastel que forma el mercado de las tarjetas aceleradoras gráficas.

FOTOGRAFÍAS EN VERDE Y AMARILLO



Game boy da un giro de 180º para convertirse en algo más que una consola. A partir de ahora, además de poder disfrutar de los mejores juegos de Nintendo, también se podrán sacar fotografías e imprimirlas.

Sí, no os engañamos. El 1 de Junio, Nintendo lanzará a escala mundial la **Game Boy Camera**, una tarjeta conectable al mismo slot que el de los juegos y que en la parte superior tiene instalado un receptor visual que mostrará en la pantalla todo lo que en ese momento esté enfocando siempre, eso sí, con la calidad gráfica de que dispone. Podrá almacenar hasta treinta imágenes digitales que podremos modificar a nuestro gusto en zoom, estrechamiento, alargamiente, formato apaisado o normal. Incluso se podrán grabar secuencias animadas de hasta 47 frames –lo que puede aguantar la escasa memoria de la Game Boy–.

Podremos añadir a las fotografías cliparts que vienen de serie, como antenas, cuernos, rasgos faciales de personajes animados famosos y letras. Usar opciones de pintado para cambiar los colores de la imagen y, lo mejor de todo, posibilidad de pasar de una consola a otra las imágenes almacenadas, por medio del cable de conexión.

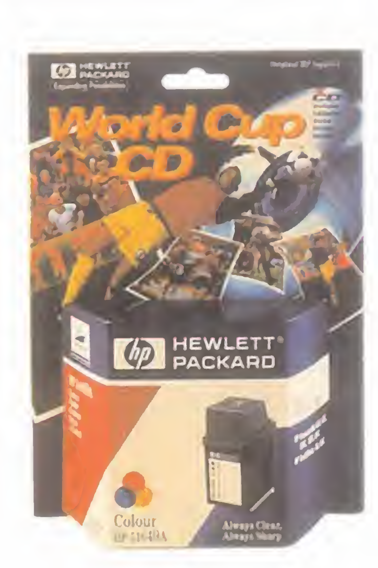
Nintendo también va a distribuir la **Game Boy Printer**, que servirá para imprimir todas las imágenes digitales en un formato de papel diminuto (del tamaño de un sello), pero con muy buena calidad.

Incluirá cuatro minijuegos –«Space Fever II», «Ball», «D.J.» y «Run! Run! Run!»–, que permitirán colocar una imagen sobre la cara de los personajes principales.

RUMBO AL MUNDIAL

Con la intención de acercar a los hogares españoles la pasión del Mundial de Fútbol Francia 98, **Hewlett-Packard** distribuye un CD-ROM junto con sus productos –cartuchos, papeles e impresoras– con el que poder crear uno sus propios rótulos, posters, gráficos y camisetas e imprimir en pocos minutos imágenes de alta calidad. Contiene fotografías atractivas, escenas de humor, distintas clases de salvapantallas para el PC, así como una gran variedad de escenas en movimiento de los mejores momentos de la historia del fútbol.

Hewwlett-Packard aprovecha así una muy buena forma de difusión aprovechando el tirón que proporcionará el Mundial de fútbol.



Más información: Hewlett-Packard Española (91-631-16-00)

CHRIS BOYCE

Brand Manager de Creative Labs

Cuando el pasado mes nos hicimos eco de la presentación que tuvo lugar en Madrid, de la nueva tarjeta gráfica de Creative Labs, 3D Blaster Voodoo 2, una de las primeras en utilizar el nuevo chipset desarrollado por 3Dfx, aprovechamos la ocasión para charlar con Chris Boyce, brand manager de la compañía, quién se encargó de aclararnos algunas ideas y conceptos que han llevado a Creative al desarrollo de este nuevo hardware para PC, con los juegos como grandes beneficiados.





Resulta intrigante, cuando menos, que Creative, una compañía de sobra conocida, al decidirse a entrar en el mercado de las tarjetas gráficas 3D, haya sufrido un cambio tan radical desde su primer "experimento", la 3D Blaster PCI, basada en el chip Verite, de Rendition, hasta el más reciente y potente hard de la 3D Blaster Voodoo 2.

"La razón", afirma Boyce, *"es que nuestro objetivo siempre ha sido ofrecer la máxima calidad, y producir la mejor tarjeta gráfica 3D posible. Cuando desarrollamos la 3D Blaster PCI, el chipset Voodoo no se había definido aún como el estándar que ha llegado a ser. En aquellos momentos, juegos como «Quake» obtenían un*



resultado impresionante, el mejor que se podía esperar, en el chip Verite, así que fue nuestra decisión. Ahora, no cabe duda de que 3Dfx ha realizado un trabajo magnífico con Voodoo 2, y lo que nosotros intentamos hacer es ofrecer una gran tarjeta. No estamos ofreciendo un chipset, realmente, sino un hardware que aproveche todas las posibilidades del mejor chip que exista. Por eso ha nacido la 3D Blaster Voodoo 2."

Efectivamente, no cabe duda que, en el apartado de tecnología, y potencial, la 3D Blaster Voodoo 2 se perfila como de una calidad elevadísima en todos los sentidos. Sin embargo, no es la única que aparecerá basada en el chipset de 3Dfx. Otras compañías –Guillemot, Orchid, Diamond...– ya tienen casi a punto sus nuevos periféricos, y en el caso de Creative, el no haber tenido una presencia anterior con una tarjeta 3Dfx podría, fue nuestro pensamiento, suponer algún contratiempo de cara a una imagen brillante para el usuario. *"No necesariamente"*, comenta C. Boyce, *"puesto que nuestra campaña con esta nueva tarjeta es muy agresiva de cara al usuario, y no sólo con el usuario final. 3Dfx y Creative han trabajado codo con codo, y de hecho nuestra tarjeta es de las pocas que tienen el permido para utilizar Voodoo 2 como parte del nombre comercial, lo que también es indicativo del grado de satisfacción de 3Dfx con nuestro producto."*

El cambio de chipset con la 3D Blaster Voodoo 2 puede y debe suponer por tanto para Creative, una mejora en la calidad del producto, respecto a la 3D Blaster PCI. Pero muchos usuarios de ésta pueden estar de acuerdo en que se trataba

En el apartado de tecnología, la 3D Blaster Voodoo 2 se perfila como de una calidad elevadísima

"Nuestro objetivo ha sido ofrecer la máxima calidad"

de un producto que ofrecía no pocos problemas de incompatibilidad, debido a los drivers, con multitud de programas, y la duda de si ese problema se resolvería con la nueva tarjeta permanecía.

Parte de esta incompatibilidad, según Boyce, se debía al hecho de que la 3D Blaster era una tarjeta que combinaba 2D y 3D. Por un lado, el hecho de ser multipropósito ya era un problema, pero además el uso de D3D como API básico aumentaba la problemática. *"D3D es muy incómodo y complejo para desarrollar, puesto que debe intentar hacerse compatible con todo. Los nuevos drivers de 3Dfx resuelven casi todo, y cualquier modificación futura será mínima, mientras que con 3D Blaster PCI las actualizaciones se sucedían una tras otra."* En cualquier caso, nuestras pruebas de la 3D Blaster Voodoo 2 aún han detectado problemas con juegos preparados sólo para 3Dfx, que quizá se resuelvan con la realización de un setup más eficaz, en el CD de usuario que acompaña al hardware, lo que en ningún caso resta calidad al conjunto hardware.

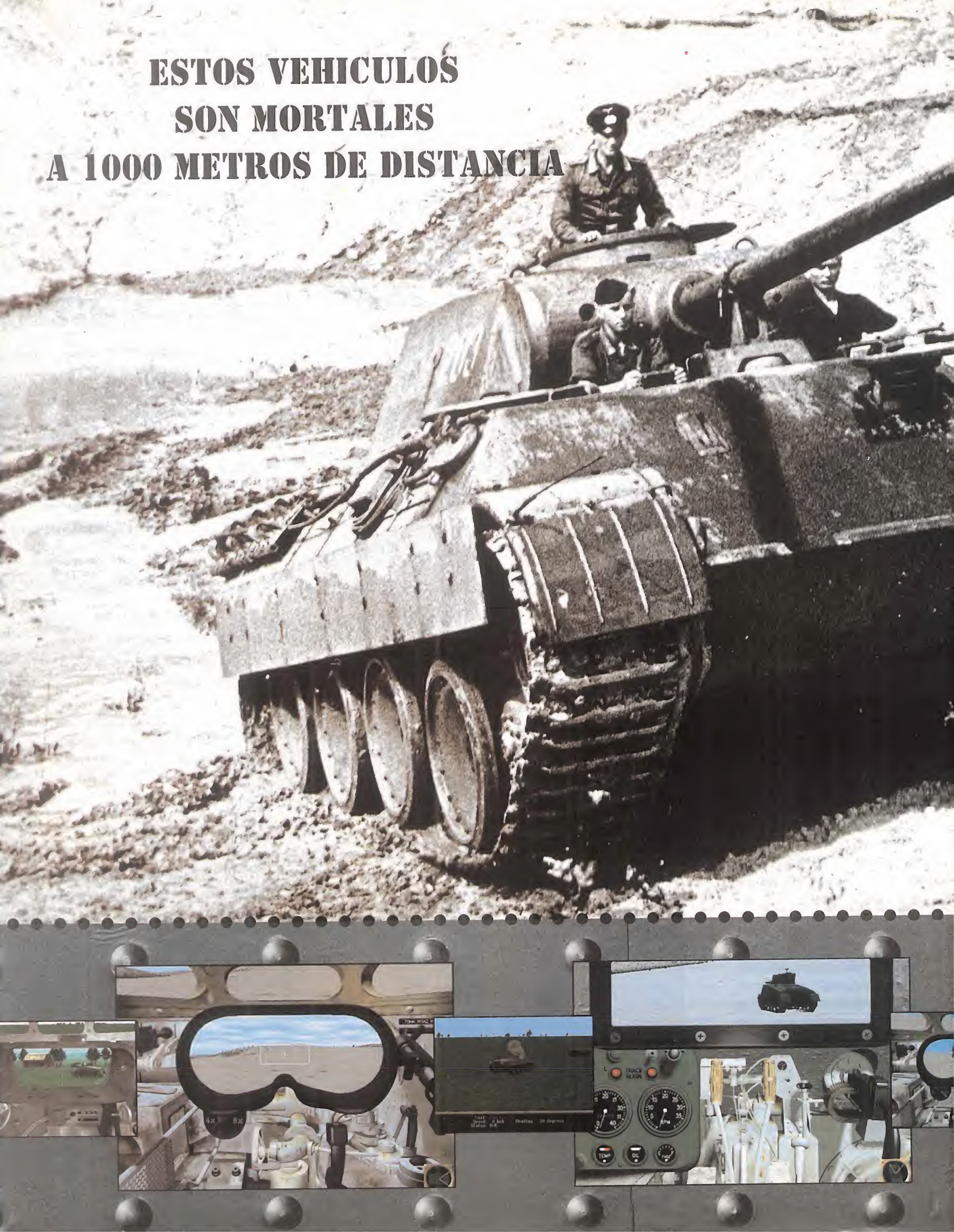
Eso sí, la nueva tarjeta de Creative, en principio, sólo aparecerá en versiones PCI, y no habrá un específico AGP, *"puesto que de momento"*, continúa Boyce, *"el estándar real es PCI, y AGP está muy poco extendido. Más adelante, no descartamos esta posibilidad."*

La búsqueda, pues, de un nivel estándar del mercado, con la máxima calidad posible para crear una tarjeta 3D, ha sido la norma que ha guiado a Creative en la creación de la 3D Blaster Voodoo 2. La primera representante de la nueva generación 3D, que ya se encuentra a disposición del público.



"D3D es demasiado incómodo y complejo para desarrollar"




ESTOS VEHICULOS
SON MORTALES
A 1000 METROS DE DISTANCIA

Una nueva experiencia futbolística

De los creadores del exitoso «Player Manager», llega «Kick Off World» que será el primer juego de fútbol para PlayStation que combinará toda la excitante acción de los arcades tridimensionales a su desarrollo.
Entre sus características, cabría destacar las siguientes: 120 equipos nacionales, 200 clubs internacionales de Europa, Africa y Latinoamérica, posibilidad de juego para cuatro personas usando el Multi-Tap, cinco modos de juego, un fantástico manager para dirigir nuestro club favorito y llevarlo a la victoria, una amplia gama de movimientos para cada jugador, entre los que sobresalen cabezazos en el aire, voleas, chilenas, etc.



Psygnosis y su conquista mundial





Psygnosis presentó en los últimos días «Global Domination», un juego que combinará perfectamente la estrategia con el arcade. Está previsto que el juego sea lanzado para PC y para PlayStation a finales del presente año.
En el juego comenzaremos como uno de los cadetes más avanzados de la academia militar que, a base de conseguir misiones exitosas, será ascendido, hasta convertirse en un general que deberá defender al mundo entero del ataque invasor.
«Global Domination» incluirá un editor de escenarios de fácil manejo, con el que podremos crear nuestros propios escenarios de batalla. Psygnosis informa que el engine en el que se basará el juego hará posible toda clase de innovaciones en lo referente a gráficos, sonido, movimientos, inteligencia artificial, etc.



Misterio e intriga con O.D.T

Uno de los proyectos más ambiciosos de la compañía Psygnosis es «O.D.T.», el cual nos introducirá en una misión totalmente suicida, que se desarrollará en modo de arcade-aventura tridimensional.
Los formatos en que saldrá serán para ordenadores compatibles y la consola de Sony y, según nos han asegurado los programadores, aprovechará al máximo la capacidad tanto de los procesadores como del hardware actual.
Todos los gráficos serán a base de polígonos texturizados, lo que nos indica que «O.D.T.» utilizará las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D. En meses posteriores os adelantaremos más acerca de este prometedor título.





GANADORES DEL CONCURSO FLYING CORPS GOLD

Las siguientes personas han sido premiadas con un Kits Fokker DR I cada uno:

Antonio Blasco Ortiz. **Granada**
R. Berasategui Sánchez. **Cantabria**
Salvador Arbona Moreno. **Tarragona**
Borja Larroca Molán. **Madrid**
Rafael Pérez Sánchez. **Madrid**
Víctor M. López Moreno. **Granada**
Borja Fdez. Domínguez. **Guipúzcoa**
José D. García Callejas. **Cádiz**
Félix Sánchez Martín. **Guipúzcoa**
Carlos Murias Riesco. **Zamora**
Luis A. Loma. **Madrid**
Fernando Cárdenas García. **Madrid**
Miguel Á.Cortés Ruberte. **Ávila**
Andrés Llorens Ivorra. **Alicante**
Fernando Balado Caínzos. **La Coruña**
Daniel Vallejos Soto. **Albacete**
Jorge L. Sánchez Barquero. **Madrid**
Ángel Ramentol Argente. **Gerona**
Félix Fraga Ferradas. **León**
Juan Enrique Díaz Perea. **Huelva**
Santiago Pedroza López. **Málaga**
José Adolfo Onís Santos. **Asturias**
Jesús Hernán Higueras. **Madrid**
Julen Urbano Echávarri. **Álava**
Ismael Jorda Álvarez. **Madrid**

Micromanía On Line

Iniciamos una gran aventura

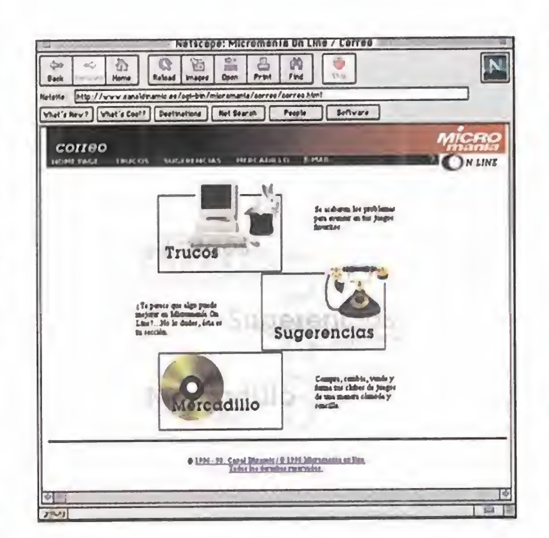
El día 24 de marzo de 1.998 se puso en marcha Micromanía On Line. Un ambicioso proyecto que pretende fomentar la participación de todos los internautas dentro de vuestra revista electrónica. Partiendo de la base del dinamismo que son capaces de ofrecer los soportes basados en Internet –rapidez, actualidad, participación...–, somos partidarios de aprovechar todas esas ventajas.

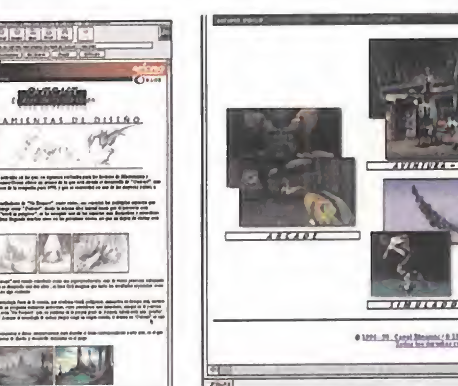
Entonces, ¿qué ofrece Micromanía On Line? Acabamos de "nacer", y nuestra idea es la de ir creciendo poco a poco, sin prisas y contando con la aprobación de todos vosotros. Podríamos haber salido unos meses más tarde y tener muchas más secciones, pero preferimos ir presentándolas paulatinamente, para que podáis ir comprobando cuál va a ser nuestra filosofía, y, si es necesario, realizar todos aquellos cambios precisos para que la revista se adapte mejor a vuestras necesidades. Tres son las secciones de partida. Noticias, forums y correo.

Las noticias se actualizan a diario, justo en el momento en que se producen. Toda esa información se va acumulando en una extensa base de datos, que se puede consultar por semanas o bien localizar conceptos concretos gracias al potente buscador que incluye esta sección.

Los forums son, actualmente, el apartado más dinámico que ofrecemos. Están divididos por categorías, evitando así la confusión de la mayoría de los forums de Internet. Son una sección abierta; es decir, actualmente hay cuatro foros de debate, pero en cualquier momento puede ampliarse la oferta, o disminuirse, según vuestro interés. Esto da idea de la dinámica que pretendemos llevar. Continuando con este tema, los forums son moderados. Esto quiere decir que antes de que se visualice la contribución, un grupo de expertos la debe validar y clasificar. Esto supone una demora de tiempo, que redunda en una mejora de calidad. Sopesados los pros y los contras, encontramos este sistema sumamente beneficioso, ya que se consiguen unos forums que de verdad ofrecen informaciones y pueden servir de ayuda en ciertas ocasiones. Todos los datos relevantes que se van produciendo entre las contribuciones llega un momento en que desaparecen, pero no se pierden. La idea es crear una extensa base de datos sobre juegos que los propios usuarios han ido creando a lo largo el tiempo. Se trata de una base formada a base de opiniones, dudas, preguntas, respuestas y todo lo que predomina en una sección como los forums.

Y tan sólo nos queda el correo. Una sección hecha por y para vosotros. Allí podréis encontrar las mejores ofertas, los trucos más variados y las sugerencias más dispares. Nada va a faltar.





Tampoco podemos pasar por alto la sección "En Exclusiva", donde pondremos a vuestro alcance las noticias e informaciones que sólo Micromanía tiene.

Y una última mención para la programación. Sin ponernos demasiado técnicos, toda la revista está creada a partir de un CGI único que combina un código parecido al HTML Script con facilidades de Pearl y con acceso directo a nuestro motor de SQL basado en el Servidor de Bases de Datos de Oracle. Es decir, las páginas realmente no existen, sino que son patrones HTML que el UniCGI muestra al usuario como resultados HTML finales de las operaciones que han realizado o de las selecciones elegidas. Podemos concluir diciendo que somos vanguardistas en dicha tecnología, pudiendo ofrecer sus prestaciones al usuario de forma transparente –velocidad, capacidad, etc.–.

Con el tiempo iremos ampliando estas secciones, así que no dejéis de visitar estas páginas:
http://www.hobbypress.es/MICROMANIA

¿Quieres trabajar en Micromanía?

Si eres uno de esos que se tiran horas y horas delante del ordenador para acabar ese dichoso juego que se te resiste, y además te gusta escribir y consideras que lo haces francamente bien, ésta es tu oportunidad. Mándanos a la dirección de abajo tu curriculum vitae y una muestra de tu trabajo. No olvides indicar si dispones de ordenador en casa y cuáles son sus prestaciones. Rápido, una oportunidad como ésta no se presenta dos veces.

C/De los Ciruelos nº4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Indicando en el sobre
SELECCIÓN REDACTOR.
También puedes enviarlo por e-mail a:
seleccion.mmania@hobbypress.es

GANADORES DEL CONCURSO HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS (MARZO)

Las siguientes personas han resultado ganadoras del 1º premio, que incluye: «Quake», «Fight of the Amazon Queen», «Creatures» y «Organic Arts»:

Daniel Moncada Garrido. **Granada**
José Luis Núñez Vega. **Toledo**
David López Cerezo. **Palencia**
Fco. Javier Morillo Sánchez. **Jaén**
Enrique Higueras Orus. **Huesca**
Antonio E. García García. **Badajoz**
Juan Carlos Ávila Mollón. **Palencia**
Francisco Cid Rojas. **Valencia**
Francisco Bretones Lobato. **Sevilla**
Fernando Aguirre Baeza. **Madrid**

Los siguientes, han resultado ganadores del segundo premio, que incluye: «Creatures» y «Organic Arts».

Rafael Bartolomé Resano. **Navarra**
Antonio M. Poveda Sala. **Alicante**
Marcos Fernández Pérez. **Pontevedra**
Amador Rodero Castro. **Barcelona**
Beatriz Sebastián Mariez. **Zaragoza**
Neskuts Urquijo Arráiz. **Vizcaya**
Óscar Alonso de la Fuente. **Madrid**
Alejandro Soriano Páez. **Almeria**
Miguel Á. Guerrero Guzmán. **Málaga**
Jorge José Ces Mariño. **La Coruña**

Los ganadores del tercer premio, cuyo regalo es el juego «Creatures», han sido los siguientes:

David Lacalle Arteaga. **La Rioja**
Germán Hurtado Peregrin. **Barcelona**
Josefa González Bonilla. **Barcelona**
Enrique Garcia Álvarez. **Madrid**
Eduardo J. Hernández Marante. **Madrid**
Miguel González Pobo. **Cantabria**
Javier Rubio Rubio. **Zaragoza**
Luciano Rodríguez Redondo. **Madrid**
Luis Laso Pérez. **Madrid**
Enrique Ramón Catalán Parreño. **Madrid**
Sergio Arauzo Alonso. **Cantabria**
Ángel Bernárdez Gil. **Pontevedra**
Borja Fernández Dominguez. **Guipúzcoa**
Luis Alberto Moreno Moreno. **Granada**
Roberto Noya Estévez. **La Coruña**
Diego Beamud López. **Madrid**
María Rosario Quicios Herráiz. **Madrid**
Roberto Pérez Aldanas. **Madrid**
Clara Salvador Lozano. **Madrid**
José Luis Jimena Muñoz. **Málaga**
Víctor Cerezo Olmo. **Madrid**
Nicolás Fernández Moreno. **Murcia**
Francisco José Rivas Garrote. **Sevilla**
Alfonso Sierra Rua. **Barcelona**
Santiago J. Calavia Calvo. **Zaragoza**
Alex Camp Pastor. **Barcelona**
Jaume Suriol Villalobos. **Barcelona**
José Daniel González Cobos. **Alicante**
Iván Fernández Rivero. **Sevilla**
Marc Mesalles Escudé. **Barcelona**
Iñigo Landaburu Uribe. **Álava**
Juan Luis Romeral Martín. **Madrid**
Fernando Cachafeiro Rubio. **Guipúzcoa**
Yago Sotuela Von Rex. **Madrid**
José A. Orue Arrién. **Vizcaya**
Pablo Guaza Peces. **Madrid**
Fco. Javier Montero Quiros. **Badajoz**
Carolina Tapiador Cervero. **Madrid**
Carlos Javier Cuevas Muñoz. **Vizcaya**
Jordi Ródenas Picó. **Barcelona**

La esperada ampliación

Desde el lanzamiento de «Total Annihilation», en Cavedog no han dejado de recibir sugerencias y peticiones para que lancen una continuación. La solución por la que optaron fue la de incluir en su Web una sección dedicada exclusivamente a "bajarse" nuevas actualizaciones de este clásico de la estrategia. Pero ahora, Cavedog ha visto la necesidad de crear un pack de misiones que recoja las novedades. «Total Annihilation: The Core Contingency», incluye 25 nuevas misiones, 30 mapas multijugador, 75 unidades remozadas, 4 mundos y un editor de misiones.





Flash Flash

Desde el mes de Abril, y coincidiendo con el 2º aniversario de Divertienda, dicha empresa se presenta con su nuevo personaje-mascota, de nombre Dablo, y estará presente en todas las acciones de marketing que el grupo organice.

Lode Runner, ahora tridimensional

Uno de los arcades más frenéticos que podemos recordar, de todos los que hemos visto, es «Lode Runner», creado por Sierra, y en el que teníamos que escapar de una serie de alienígenas por unos escenarios llenos de plataformas, haciendo agujeros con nuestra pala láser, para así enterrarlos.



En estos momentos se está trabajando en la segunda parte, bastante tiempo después, para ofrecernos una versión mucho más actualizada del programa. Ahora, al juego se le añadirá una perfecta tercera dimensión que le dotará de muchísima dificultad, a la vez que de diversión.

Esperamos que, como poco, este sucesor sea igual de divertido que la primera parte.

A 230 km/h.

nunca pensarás que esto es un juego.
Estarás muy ocupado conduciendo a 230 km/h.

CART Precision Racing es tan realista que puede ser usado como herramienta de entrenamiento para pilotos e ingenieros de carreras reales. El modelo físico de vehículo de 4 puntos más avanzado, ofrece seis grados de libertad, movimiento de suspensión puntual y giro de volante/ruedas real. Circuitos diseñados con GPS, hasta con 10 cms. de exactitud de la realidad. Software de análisis Pi, derivado de la propia herramienta de equipos de automovilismo CART. Multiplayer para hasta 8 jugadores en LAN y hasta 4 en Internet (www.zone.com). Saca provecho al joystick Microsoft Side Winder Force Feedback Pro.

Por su realismo, sólo apto para fanáticos.
7.990.-Ptas*



Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
29.990.-Ptas*

Microsoft SideWinder Precision Pro
14.990.-Ptas*



Si desea más información, llame al teléfono de Atención al Cliente **902 197 198**
o visite nuestra Web: **www.microsoft.com/spain/home**

Adquiéralo en:
BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40
FNAC: (93) 444 59 00 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **MIRO:** (93) 268 12 34
OPEN MULTIMEDIA: (93) 457 82 75 - **TECHNO PLANET:** (93) 201 77 44.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13. **MADRID: EI SYSTEM:** (91) 468 02 60
FNAC: (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20. **CADENAS NACIONALES:**
BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (977) 29 72 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 - **TIENDAS CRISOL y VIPS.**





¿Hasta dónde quieres llegar hoy?



www.microsoft.com/spain

(*) Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

IMÁGENES DE



Lo que Sony se trae entre manos con «Medievil» es algo que se puede, y se debe afrontar desde diversos puntos de vista, alguno no poco crítico. Si el que será uno de los mejores juegos de coches de todos los tiempos, «Gran Turismo», tiene visos de convertirse en el máximo exponente tecnológico posible para PlayStation, «Medievil» no le va a la zaga, combinando, además, acción frenética 3D, con un ligerísimo toque de plataformas.
Sin embargo, el que parece ser el mejor momento jamás vivido por PlayStation –algo fuera de toda duda–, es para algunos –ciertos sectores puntuales del mercado, cuya opinión suele ser relevante– el punto que empieza marcar el principio del fin. Son sólo rumores, pero no el primero, ni el segundo, que apuntan a que esto ya se ha dado antes en este mundo del videojuego, y que no implica sino que el cambio se avecina, y a poco más de un año vista una nueva máquina –sí, de Sony– puede ver la luz. ¿Sólo rumores infundados?
Un año pasa rápido pero, como se ha mencionado, éste, y sólo éste, es el mejor momento vivido por PlayStation, y por tanto por Sony, así que, disfrutémoslo, con juegos como «Gran Turismo» y, claro está, «Medievil», del que sirvan las imágenes presentes como espectacular aperitivo. Y lo que tenga que ser en el futuro, será.

MEDIEVIL

ACTUALIDAD









OUTCAST
El universo de Adelpha

Ha llegado el momento de revisar otro de los aspectos más sobresalientes de la creación de «Outcast». Si Appeal ya nos introdujo en el entorno de las herramientas desarrolladas para la preparación de mundos, personajes, escenarios y criaturas fantásticas, veamos ahora cómo son todos ellos, y cómo se mueven por Adelpha, el mundo que acoge la acción del juego.







La interacción del protagonista con los diferentes personajes que pueblan el mundo de Adelpha, es uno de los puntos más conseguidos del juego.





Adelpha es un mundo paralelo a la Tierra, al que Cutter Slade, el protagonista de «Outcast», es enviado. Adelpha se sitúa en una dimensión alternativa, y la llegada de Cutter al mismo se produce gracias a un sistema de comunicaciones desarrollado por dos científicos, Kauffman y Xue.

Su atmósfera es respirable y su morfología es, en muchos aspectos, casi en todo se podría decir, similar a la de la Tierra, lo que lo convierte en casi un planeta hermano –Adelpha, en griego–. En todo, menos en el estar orbitado por dos lunas, y moverse alrededor de una estrella doble.

Adelpha está formada por cinco vastas regiones, tan diferentes entre sí que son conocidas, entre sus habitantes, como "mundos". Para llegar de una a otra región, dada su enormidad, se utiliza un sistema de transportadores –o "portales"– cuyo origen se pierde en el principio de los tiempos, y que han llegado a ser considerados, con el transcurrir de los siglos, como sagrados.

La primera de las regiones de Adelpha es El Bosque, también conocido como el Mundo Antiguo. Ciertas leyendas hablan de una avanzada civilización, hoy perdida, que en ocupó este territorio. A su extinción se sucedió la colonización de la región por llos salvajes y primitivos Gandahar, cuya hostilidad es conocida, y temida.

Las Marismas forman el segundo gran "mundo" de Adelpha. Una zona casi exclusivamente compuesta de agua, y en la que viven comunidades de pescadores. Aquí se sitúa un lugar sagrado para los habitantes de Adelpha, el Daroshan, un

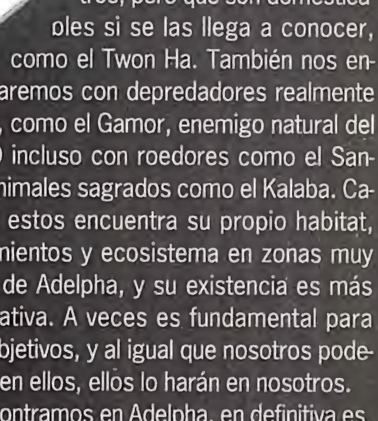








portal adonde acuden cuando sienten llegar su hora, para atravesarlo y dejar libre su espíritu.
La Ciudad, el lugar que podríamos considerar como más "civilizado" de Adelpha es la tercera región. Aquí se producen todas las transacciones comerciales, y es la región más próspera y cosmopolita. De hecho, se podría afirmar que, en algún momento de sus vidas, todos los habitantes del planeta pasan por aquí.
Las Montañas, con las minas más ricas del planeta, y relacionado estrechamente con las viejas leyendas del Mundo Antiguo, es la siguiente región y, finalmente, encontramos Los Templos, un lugar habitado por granjeros, y dedicado a la meditación y la búsqueda de la armonía con la naturaleza.
Todas estas zonas están, por decirlo de algún modo, "vivas". De hecho, lo que Appeal persigue con el diseño de cada fase de la aventura es ofrecer una experiencia de tal nivel de inmersión, que lleguemos a considerar que estamos en un mundo real. El sistema para alcanzar tal objetivo es llenar Adelpha de criaturas, personajes, animales... fauna y flora específicas para cada una de las áreas de Adelpha, con detalles tales que les han llevado a describir particularidades de cada especie "autóctona", y a aplicar, en las bestias, comportamientos inteligentes, reaccionando de manera realista a cualquier acción que se produzca a su alrededor. Así, encontramos criaturas pacíficas que huyen de nosotros, pero que son domesticables si se las llega a conocer, como el Twon Ha. También nos encontraremos con depredadores realmente peligrosos, como el Gamor, enemigo natural del anterior. O incluso con roedores como el Sanmenai, o animales sagrados como el Kalaba. Cada uno de estos encuentra su propio habitat, comportamientos y ecosistema en zonas muy concretas de Adelpha, y su existencia es más que decorativa. A veces es fundamental para nuestros objetivos, y al igual que nosotros podemos influir en ellos, ellos lo harán en nosotros.
Lo que encontramos en Adelpha, en definitiva es, por vez primera en un juego de ordenador, un mundo real, un entorno vivo, que sufre nuestras acciones y en el que nuestra interacción es definitiva. Un universo tan fascinante como realista.



SYSTEM 3

EN LUCHA CONTRA **EL SISTEMA**

System 3, a lo largo de su carrera profesional, que dura ya la friolera de quince años, ha llevado a cabo funciones como distribuidora y, más recientemente, como programadora. En la época de los 8 bit consiguieron un éxito sin precedentes, y dicha experiencia les ha servido para avanzar por el terreno de los 16 bit con paso lento, pero seguro y firme.











Su mayor éxito, en los últimos tiempos, ha sido «Constructor», un juego de estrategia en tiempo real en el que había que hacerse con el control de uno de los barrios de una ciudad ficticia, alquilando viviendas, construyendo edificios nuevos, añadiendo comodidades a los ya creados, llevando a cabo acciones legales y otras no tanto, de forma que pudiésemos echar a los contrincantes y alzarnos como únicos dueños de la zona. Acclaim fue la empresa encargada de llevar a cabo su distribución y, todo hay que decirlo, le supuso un elevadísimo índice de beneficios, pues las ventas del juego fueron increíbles.

En la actualidad, System 3 está trabajando en cuatro productos cuyo desarrollo, hasta ahora, había sido mantenido en el más estricto de los secretos, y de los cuales nos habla en este reportaje, el fundador y director de la compañía: Marc Cale.

"En la actualidad tenemos alrededor de treinta personas trabajando simultáneamente en títulos como «Bloodlust», «Constructor 2», «Vendetta», «Hordes» y «Ninja», siendo éste último uno de nuestros proyectos más ambiciosos y, sin duda, el que tiene más posibilidades de impresionar al público como no lo haya hecho otro juego de las mismas características.
«Ninja» tiene muchos puntos a su favor", continúa Cale. "No es el típico arcade 3D que está lleno de buenas ideas, objetivos originales y muchas, muchas cosas más. Nos habría sido muy sencillo hacer una copia descarada de «Tomb Raider», aprovechándonos así de su enorme éxito, pero nuestra profesionalidad nos lo impide, y es por eso que estemos tratando de superar todo lo hecho hasta el momento, sobre todo en jugabilidad."
Ciertamente, nos pareció increíble que para los movimientos del ninja protagonista y de los demás personajes no se utilizase la técnica del Motion Capture, pues la calidad de los mismos es impresionante, casi se podría decir que son personas reales las que están dentro del juego. Y más increíble fue aún enterarnos que para el elevado detalle de los edificios, las texturas del suelo, el cielo y el agua, no se está utilizando ningún tipo de tecnología basada en la aceleración 3D media hardware.
Como compases finales de la visita a System 3, Marc Cale nos ofreció su opinión acerca de la situación actual de System 3 y, la verdad, es que no puede ser más alentadora: "Gracias al éxito que obtuvimos con «Constructor», la gente nos ve ahora como una compañía programadora y no como una distribuidora de los productos de otras empresas. Esto nos da un punto a favor sobre la opinión de la gente acerca de nuestros juegos, además de que la experiencia que tenemos en ambos terrenos nos permite ser autosuficientes, con lo que la atención al cliente es muchísimo mejor que en el caso de otras empresas. Creo sinceramente que, hoy por hoy, estamos creando los títulos más innovadores en todos los aspectos. «Hordes» del que aún no podemos contaros mucho, será un excelente título de estrategia, creado por el ex-integrante de Bitmap, Dan Malone, y será distribuído por GTI (...)."
Desde aquí, deseamos toda la suerte del mundo a ésta que es una de las compañías más veteranas del sector informático, y esperamos que sus productos estén disponibles cuanto antes mejor.

D.D.F./C.F.M.

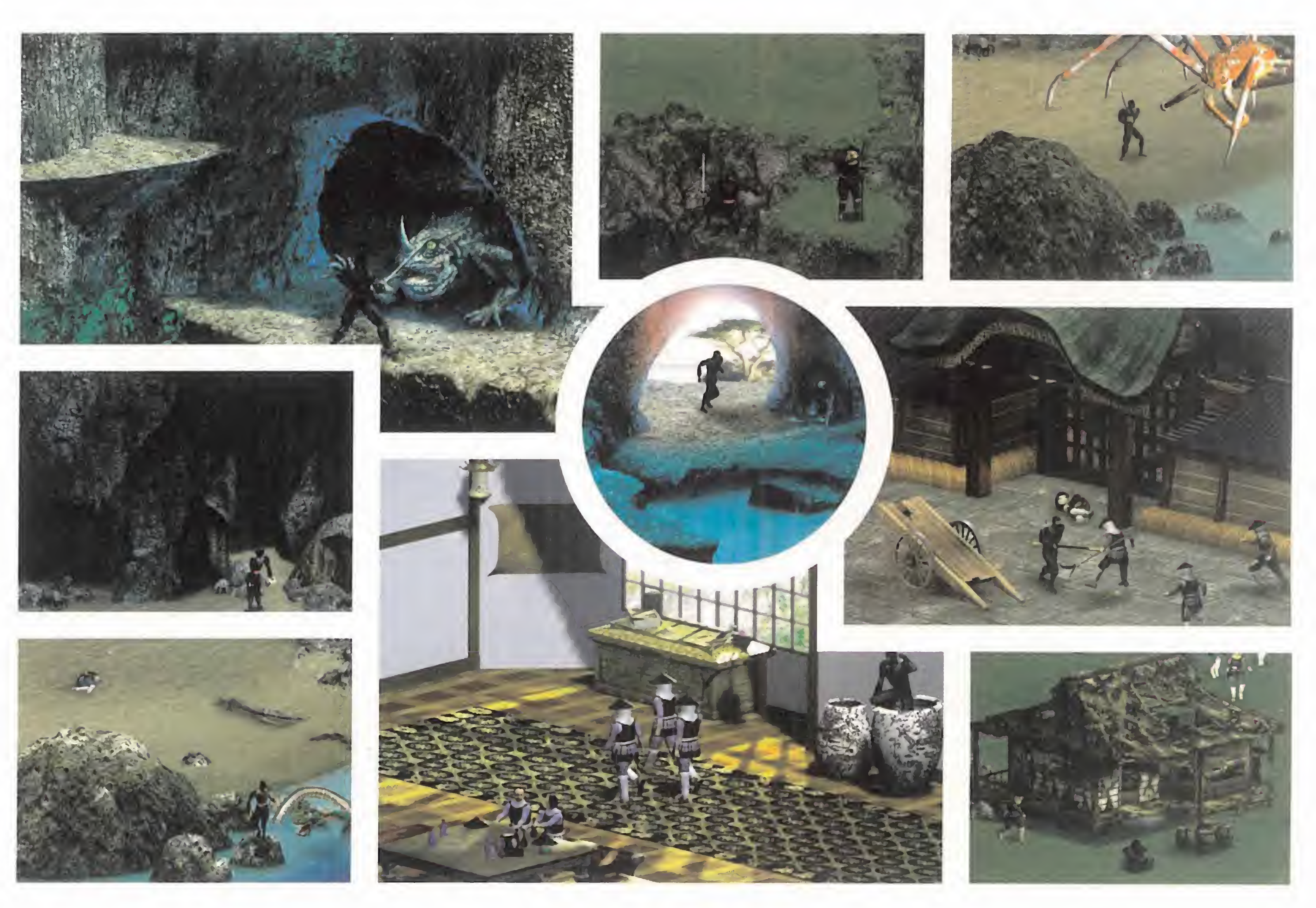
LAST NINJA: THE RETURN







Todos aquellos que no estén familiarizados con la saga Ninja, que salió para ordenadores de 8 bit, estarán contentos por saber que este título no va a ser un remix de títulos pasados, al que se le han añadido algunos detalles gráficos. Tenemos un juego lleno de vida y vitalidad, el cual os podéis preguntar por qué no habéis podido disfrutar antes de él.
«Last Ninja: The Return» mezclará perfectamente los géneros del arcade, en su más frenética forma y de la aventura. El personaje principal tendrá una serie de habilidades que deberá ir cultivando a medida que avanza la historia. Éstas serán, dominio de las armas, resistencia, habilidades acrobáticas, subterfugio, disfraces, asesinato, lealtad hacia su maestro y control de las artes arcanas. De hecho, nos encontramos ante un clásico escenario en el que se enfrentarán el bien y el mal, dividido en cinco niveles que, a su vez, estarán subdivididos en veinte fases. Cada uno



de los niveles presentará personajes con distintas armas y estilos de lucha, escenarios y sorpresas que nos callamos porque si no no serían tales. A medida que os desplacéis por los vastos escenarios, pudiendo llegar cada uno de ellos a tener más de cien pantallas, os enfrentaréis a criaturas de tintes jurásicos, con poderes que se escapan a la comprensión humana. Si nos adentramos en una cueva y encontramos una mutación de pez con reptil, fijándonos en la criatura, descubriremos un personaje detallado como nunca, desde el brillo de sus escamas, hasta su penetrante mirada; paseando por la playa, que es el primer escenario de que constará «Last Ninja: The Return», seguramente deberemos rescatar a un pescador que está siendo atacado por un cangrejo gigante, capaz de partirnos por la mitad con una de sus pinzas... Sí, como era de esperar y seguramente todos sabíais, en «Last Ninja» no se podrán evitar las confrontaciones, pero no serán como en los típicos arcades de lucha, sino que estarán entremezcladas con puzzles, enigmas, y el hecho de tener que elegir las armas o los hechizos apropiados para infligir la mayor cantidad de daño.

Las Llanuras Heladas será el segundo de los escenarios, un gélido lugar lleno de peligros en forma de adversarios con propiedades mágicas, capaces de lanzar hechizos ofensivos y defensivos, y con pociones curativas y venenosas para ser más invulnerables aún, si cabe. Aquí el mayor reto será encontrar unos artefactos mágicos, necesarios para llegar al final del nivel, y, lo peor de todo, tener que descubrir cómo se usan.

Los Jardines de Palacio, será el nombre de la tercera fase y ahí tendréis que luchar cara a cara con la mística hydra e incluso contra temibles luchadores de sumo, capaces de aplastarnos con su peso sobrehumano, todo bajo un preciosista escenario lleno de flores, árboles y construcciones.

En las Mazmorras y las Cuevas Subterráneas, se presentarán una serie de laberintos, salas de tortura y oscuros corredores que esconderán más de un peligro, siendo éste un lugar perfecto para esconder tesoros, armas y, cómo no, trampas mortales que desafiarán las habilidades marciales del protagonista.

Por último, estará el Palacio y el Santuario, donde deberemos movernos con habilidad felina por los recargados corredores, saltar de balcón en balcón, tratar de superar una serie de suelos móviles, resolver complicados puzzles e incluso superar una zona llena de sierras en movimiento, o un río de lava, para por fin conseguir llegar al ansiado final que, por supuesto, no os desvelamos ni en lo más mínimo.

















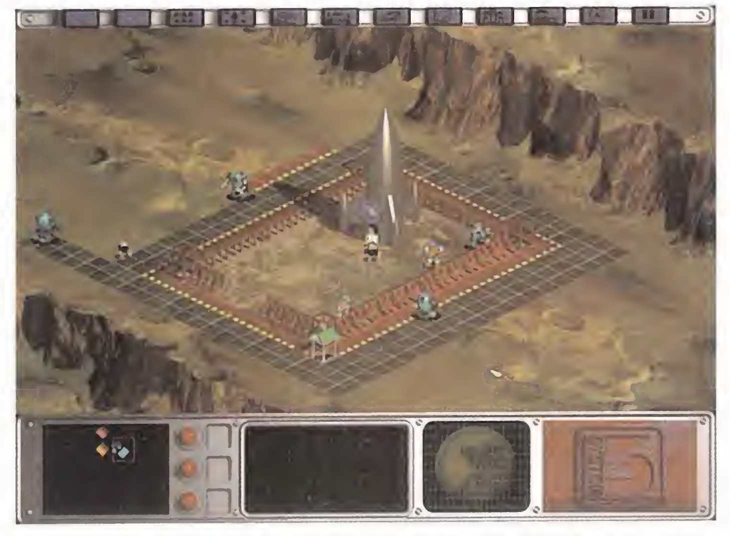
Influenciado por el «International Karate +», «Bloodlust» puede ser descrito como un frenético arcade de lucha de uno contra uno. A pesar de que el mercado actual está lleno de esta clase de juegos, System 3 ha encontrado la manera de seducir al usuario con nuevas ideas y conceptos como son novedosos efectos especiales, decenas de hechizos mágicos y numerosísimos movimientos que pueden resultar en infinitas combos.

System 3 se lanza al vacío en su tentativa, no sólo de hacer la versión de PC y de consola, sino también la de recreativa, donde las espectativas y los requerimientos por parte del usuario son muchísimo más elevados.

«Bloodlust» estará realizado bajo una perspectiva 2D, que pretenderá defender que esta clase de arcades de lucha tienen aún mucho que decir frente a la fiebre tridimensional que ha invadido el género arcade. Habrá catorce luchadores, con sus características propias y estilos de lucha personales. La inteligencia artificial, por parte de los personajes controlados por la máquina, es un punto a destacar, pues los adversarios aprenderán a medida que los ataquemos de forma que si repetimos una combinación muchas veces, al final no tendrá ningún efecto positivo.

CONSTRUCTOR 2











En preparación:
PC CD (WIN 95)

Marc Cale mostró una especial excitación a la hora de presentarnos este producto, mostrándonos todo lo que rodeaba a su proceso de creación, desde los integrantes del equipo programador, hasta los estados por los que estaba pasando el juego, desde los más precarios, hasta los actuales, todo ello para dejarnos claro el enorme potencial del título.

Según Marc Cale, "«Constructor 2», es la segunda parte del increíble juego de estrategia y simulación en tiempo real, dividido en niveles separados entre sí. El objetivo será alcanzar y controlar por completo un planeta de características parecidas a las de la Tierra para desplazarnos allí antes de que el Sol, atraído por una extraña gravedad, colisione con nuestro planeta natal.

En esta ocasión no será una lucha entre vecindarios, sino que aparecerán razas extraterrestres, que deberemos echar a patadas, para poder construir, en el lugar donde estaban con anterioridad, una colonia espacial que nos permita expandirnos cada vez más. Por supuesto, el estilo humorístico de los gráficos y de los personajes no podía faltar, pues es algo que ha hecho destacar sobre el resto a la primera parte, aunque lo que sí ha cambiado radicalmente es el interfaz de usuario, de forma que sea mucho más sencillo llevar a cabo todas y cada una de las acciones posibles."

VENDETTA



Este título nos introducirá en un extraño mundo lleno de criaturas extrañas, completamente influenciado por uno de los juegos que más éxito tuvo durante los últimos días de los microordenadores de 8 bit: «Myth». En él encarnábamos a un muchacho que había sido elegido por los dioses para derrotar a un poderoso demonio, teniendo que viajar por diferentes épocas mitológicas.

Según Marc, "aún no podemos desvelaros nada de este título, pues se encuentra en un estado demasiado precario y no tenemos aún nada claro de como será su aspecto final", lo que nos induce a pensar que tardará algún tiempo en salir al mercado.

NIVEL I: INICIACIÓN · NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS · NIVEL E: EXPERTO · Pésimo · ★ Flojo · ★★ Normal · ★★★ Bueno · ★★★★ Muy Bueno

LENGUAJES

Microsoft Visual Basic 5.0. Ed. aprendizaje



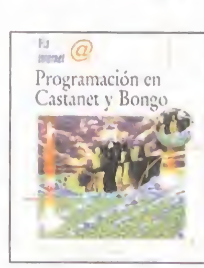
McGraw-Hill y Microsoft Press han tenido la grandísima idea de editar un paquete de aprendizaje de Microsoft Visual Basic 5.0, con la inclusión de este software en su versión estándar.
El paquete, además de venir complementado con el programa original, trae consigo un manual de autoaprendizaje para aquellos lectores que se inicien en la programación de este potente lenguaje, y un manual del programador para descubrir la fuerza de la herramienta para los que estén familiarizados.
Una gran idea que debería tener en cuenta las demás editoriales y que desde aquí recomendamos.

14.990 Ptas. **1.381 Págs.**
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

LENGUAJES

Programación con Castanet y Bongo



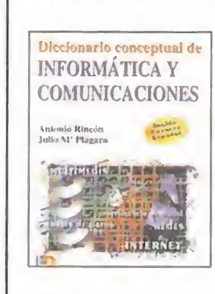
Con esta obra el lector podrá crear sus propios canales en Internet e invitar a sus usuarios a suscribirse, con el mecanismo de distribución Castanet y el nuevo sistema gráfico Marimba denominado Bongo.
Desde instalar el sintonizador de Castanet, hasta la construcción de componentes gráficos personalizados, y mucho más se podrá encontrar en esta obra de una manera sencilla. Aunque se podría haber hecho algo más profundo, los autores han querido que la obra fuera lo más sencilla posible.

3.495 Ptas. **379 Págs.**
Neil Barlett/Steve Simkin
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★

DIVULGACIÓN

Diccionario conceptual de Informática y Comunicaciones



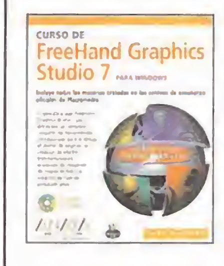
En la obra que nos ocupa, los lectores podrán encontrar más de seis mil términos relativos a las más avanzadas técnicas de la informática y las comunicaciones, con una entrada y definición concisa en castellano y las traducción del mismo al inglés y francés. También se han incluido más de un millar de acrónimos y nombres de uso común, en el ámbito de los sistemas de información. Si hay algo que el lector no entiende o que se le ha atravesado, con este diccionario saldrá de toda duda.

5.900 Ptas. **616 Págs.**
Antonio Rincón/Julio Mª Plágaro
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Curso de FreeHand Graphics Studio 7 para Windows



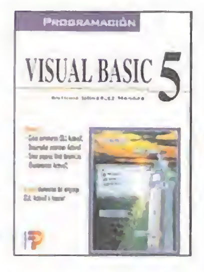
Esta obra pretende hacer llegar a dominar a los lectores en el uso del paquete integrado de Macromedia, FreeHand Graphics Studio 7, y efectivamente llega a cumplir los objetivos.
En ella podremos encontrar multitud de ejemplos y ejercicios que harán que el autoaprendizaje sea mucho más llevadero, además de estar apoyado por un CD con todas las prácticas. Lo que evidentemente no hace es entrar en cuestiones complejas, ya que el publico objetivo que busca son aquellos que se inicien.

3.195 Ptas. **248 Págs.**
Macromedia Press
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

LENGUAJES

Visual Basic 5



La nueva herramienta de programación de Microsoft tiene en esta obra un representación un poco escueta. Nos explicamos. Este programa contiene multitud de temas muy interesantes, que en esta obra se han dejado un poco de lado o han sido poco estudiados a fondo, y puede llegar a confundir a los lectores, centrándose sobretodo en la programación ActiveX.
Por tanto, se echa de menos una mayor profusión en el lenguaje de Microsoft, aunque hay que decir que para los que ya sepan algo sobre éste y necesiten saber más sobre ActiveX, será bueno tener en su enciclopedia un ejemplar de esta obra.

3.300 Ptas. **328 Págs.**
Antonia González Mangas
Editorial Paraninfo
NIVEL "C"

★★

LENGUAJES

Guía Lan Times de SQL



Con esta guía de SQL el lector podrá aprender todo lo referente a este lenguaje estructurado de consultas.
En ella se describe el lenguaje de bases de datos especificado por el estándar ANSI/ISO SQL y utilizado por los principales sistemas de gestión de bases de datos, incluyendo SQL Server, DB2, Oracle, Sybase, Ingres, SQL/DS, VAX SQL SQLBase y muchos otros más.
Todo lo que necesite saber el programador de gestión de bases de datos en SQL lo podrá encontrar en esta guía, que además viene apoyada por gráficos y ejemplos.

5.000 Ptas. **631 Págs.**
Groff Weinberg
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "C"

★★★★

LENGUAJES

PERL 5 al descubierto



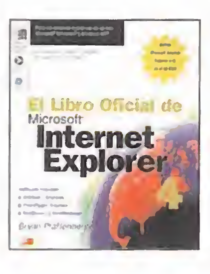
La programación orientada a objetos con PERL 5 tiene en esta obra una muy buena manera de llegar a dominarlo.
En ella, el lector podrá aprender este lenguaje, implantar aplicaciones con éxito en sus creaciones, utilizar módulos de C y C++ con Perl 5, además de contener una descripción completa para llegar a dominar la construcción de sitios Web utilizando CGI y un largo etcétera, que le confieren a la obra cualidades más que notables para quien quiera dominarlo.

7.500 Ptas. **872 Págs.**
Kamram Husain
Prentice Hall
NIVEL "C"

★★★★

APLICACIONES

El libro oficial de Microsoft Internet Explorer 4



Esta obra ha sido revisada y actualizada para ofrecer las últimas innovaciones de la versión 4 de Internet Explorer.
Para los que se inicien en su manejo, decir que con este libro podrá aprender y dominar todo el intrincado mundo de las comunicaciones a través de Internet, desde Outlook Express, hasta NetMeeting, pasando por NetShow y FrontPage Express. Viene acompañado del soft de Outlook, FrontPage, NetShow y NetMeeting, lo que le confiere una estupenda manera de hacerse con as comunicaciones, y que está muy completado con la inclusión de ejemplos prácticos y sugerencias

5.500 Ptas. **360 Págs.**
Bryan Pfaffenberger
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

ROL ON-LINE

Navegando por diversas páginas de Internet, me he topado con numerosos juegos de rol planteados hacia una experiencia on-line completa, en mundos de gran complejidad y en continua evolución, con interacción real con otros jugadores, tropezando con ellos aquí y allá, como en la realidad, dejando de lado el típico modo chat anterior al juego, quedando éste integrado en el interfaz del juego, de manera que la sensación de inmersión es enorme. Todo esto viene a preguntar si veremos estas teóricas maravillas comentadas en Micromanía y disponibles en el mercado nacional, teniendo en cuenta que algunos de ellos ya llevan tiempo en EE.UU.
¿Merecerá la pena comprar una tarjeta aceleradora 3D que traiga integrado el chipset Voodoo 2? ¿Son tantas las diferencias entre la Voodoo y ésta? ¿Cuánto más podrá mejorar un juego respecto de los resultados de la tarjeta con Voodoo?

Jaime Ribolleda. Andorra.

RESPUESTA: *Para contestar a tu carta, tenemos una buena y una mala noticia. Primero te daremos la buena, y es que precisamente en este número se incluye un reportaje sobre los juegos on-line, en el que se añade un comentario especial de «Ultima Online», para que se te vaya haciendo la boca agua. Y después la mala, y es que no se tiene ninguna noticia de que por ahora los juegos de rol on-line vayan a distribuirse en nuestro país, por lo que, por lo menos «Ultima Online» deberás adquirirlo por paralelo.*
Por ahora, no hay muchos juegos optimizados para aprovechar al máximo las propiedades del chipset Voodoo 2, por lo que las diferencias serán inapreciables.
Sin embargo, y con el paso del tiempo, comenzarán a salir títulos que sí lo aprovechen, como «Forsaken», momento en el que adquirir una tarjeta aceleradora de estas características sí será recomendable.

¿QUÉ JDR COMPRAR?

Estoy pensando en adquirir un JDR y quiero uno largo, que esté en castellano, con combates por turnos y que sea entretenido. ¿Qué hay de «Final Fantasy VII» para PC? ¿Qué tal es «La Sombra sobre Riva»? ¿Y qué me podéis decir acerca del pack «King's Quest»? ¿Es verdad que en «Diablo» estás la mayor parte del tiempo luchando? ¿Se puede jugar con un pad en juegos de rol para PC? ¿«Lands of Lore» es un JDR o una aventura gráfica? ¿Qué juego me recomendáis de los citados?

Javier de Miguel Tomás. Vizcaya.

RESPUESTA: *Para empezar, directamente tendríamos que descartar el pack «King's Quest» como juego de rol, pues todos los que aquí aparecen, pertenecen al género de la aventura gráfica, aunque su argumento tenga tintes medievales.*
«Final Fantasy VII» nos parece la elección más acertada, primero por su extensión argumental, que puede ofrecerte cientos de horas de juego continuado, segundo por su calidad técnica que, tanto a nivel gráfico, como sonoro, supera a todos con creces y tercero, por su jugabilidad, realmente elevada.
«La Sombra sobre Riva», a pesar de que concuerda con lo que nos dices de tiempo de juego y combate por turnos, se nos antoja anticuado en lo referente a tecnología.
Sí, en «Diablo» estás casi todo el rato lanzando hechizos, propinando espadazos y lanzando flechas como un descosido, pues, a pesar de que tiene tintes roleros como que el personaje vaya ganando niveles e incrementando sus habilidades, es un frenético arcade en el que hay que machacar constantemente el botón izquierdo del ratón.
Por último, a pesar de que no nos aclaras si es «Lands of Lore» o «Lands of Lore 2», decirte que ambos son unos excepcionales juegos de rol, en los que puedes pasarte horas y horas de diversión.
¿Cuál comprar? Sólamente puedes decidirlo tú.

DUDAS A GRANEL

Tengo un pad Logitech, pero según las instrucciones del «FIFA 98», se necesitan seis botones para poder llevar a cabo todas las acciones. El mío sólamente tiene cuatro y hay cosas –como acelerar– que no puedo realizar. ¿Comprando un pad con seis botones solucionaré el problema? ¿Qué hago? ¿Qué tal juego es «Ace Ventura»? ¿Lo habéis comentado alguna vez? ¿A qué tipo de aventura se parece: «The Curse of Monkey Island» o «The Last Express»? ¿Qué sabéis de un patch que dota al «Doom» de los comentarios de Chiquito de la Calzada? ¿Qué tal juego es para PC «Super Street Fighter II Turbo»? ¿En «Sega Rally» se oye la voz del copiloto?
¿En un Pentium 233 funcionarán –en versión CD– juegos para 386 como «Monkey Island» o «El Día del Tentáculo»? Lo digo porque en un Pentium 166 de un amigo, en el segundo, los sonidos de las voces y de la música se entremezclaban y había que apagar los altavoces para poder jugar sin dolor de cabeza.

Daniel Camblor Suárez. Asturias.

RESPUESTA: *Adquirir el pad con seis botones sería, en un principio, la solución más correcta. ¿Qué hacer? Asegurarte de que los drivers que te vengan con el pad estén bien instalados, calibrarlo y comprobar que se reconocen los botones y así, con el juego ejecutado, redefinir los botones y... a disfrutar.*
«Ace Ventura» nos parece que peca de normalucho, salvándose un poco los gráficos, que son como los de la serie de animación, y las voces que están traducidas al castellano. Por lo demás... Este juego fue escuetamente comentado en una de nuestras fichas del número 34 y, comparar este juego con dos grandes título como «The Curse of Monkey Island», o «The Last Express» nos parecería una falta imperdonable por nuestra parte.
Hace bastante tiempo que vimos el patch ese de las voces de Chiquito y estaba la mar de gracioso, pero le perdimos completamente la pista. Te recomendaríamos, si tienes acceso a Internet, que busques en páginas dedicadas al «Doom».
«Super Street Fighter II Turbo» es la mejor de las conversiones que, para PC, se han realizado a partir del más exitoso de los juegos de lucha de toda la historia del soft lúdico.
«Sega Rally» es idéntico a la máquina recreativa, en todos los aspectos, aunque esperamos que dispongas de un equipo de muy altas prestaciones de equipo.
Depende de si el juego tiene un programa para limitar la velocidad.

DOS GRANDES TÍTULOS

Entre «Age of Empires» y «Seven Kingdoms» ¿Cuál de los dos escogeriais? ¿Por qué? ¿Cuál tiene mayor jugabilidad? ¿Cuál es más divertido?

Chema Sauco. Valencia.

RESPUESTA: *¿Elegir entre ambos? ¿Elegirías tu entre comer o beber? No podemos decantarnos por uno, pues ambos son auténticos bombazos. Ambos tienen unos índices de jugabilidad y diversión elevadísimos. Podríamos decirte que el primero tiene una acción más lenta y que requiere un proceso más laborioso, mientras que el segundo está más enfocado hacia la acción.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Todos han fichado por

PROEIN

XTREME collection



TOUCHÉ
1.995 PTAS.



FABLE
1.995 PTAS.



DUKE NUKEM 3D
3.495 PTAS.



VIRTUAL POOL
1.995 PTAS.



DAVIS CUP TENNIS
1.995 PTAS.



TOP GUN
2.995 PTAS.



MUPPETS
2.995 PTAS.



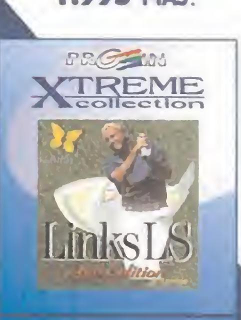
TOMB RAIDER
3.495 PTAS.



SILENT HUNTER
1.995 PTAS.



HIND
1.995 PTAS.



LINKS LS
2.995 PTAS.



SUPER STREET FIGHTER II
1.995 PTAS.

LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA A PRECIOS INMEJORABLES

w.w.w.proein.com

"¡No, No! Esa columna un poco más a la derecha, por favor" (...). "¡Cuidado con la estatua de Roger Wilco! Pronto será una reliquia...". ¡Ah, estáis ahí! Pasad. No, no os habéis equivocado de lugar. Ésta es la sede de El Club de la Aventura, sólo que ahora estamos remodelando el local. Hoy tendremos la reunión en el ático, a salvo de miradas indiscretas. Eso sí, antes de entrar, no olvidéis poneros el casco...

Manos a la Obra

Renovarse o morir. O, al menos, eso dicen, aunque muchos de los socios que participan en nuestras reuniones no estén muy de acuerdo cuando se aplica este dicho al mundo de las aventuras gráficas.

El Club de la Aventura nació hace algo más de tres años –¡cómo pasa el tiempo!– con la intención de ofrecer un lugar de encuentro para todos aquellos que comparten una afición común: la pasión por las aventuras gráficas.

Una vez más, nos proponemos añadir nuevos alicientes, e invitaros a que modeléis el Club a vuestra imagen y semejanza, planteándonos nuevos contenidos.

Para ir abriendo boca, comenzamos con un nuevo apartado llamado "Lenguas de Trapo", que intentará hacerse eco de los comentarios más sabrosos acontecidos entre reunión y reunión. Igualmente, hemos aumentado el cupo de astutos espías a sueldo del Club; ellos nos descubrirán los más oscuros secretos de las aventuras menos conocidas. ¿A que nunca habiais oído hablar de «Assault on Turkey Rock» o «Riana Rouge»? Pues bien, a tenor de las fotografías, sobre todo de esta última, os aseguro que no será la última vez...

UNA AVENTURA SENSUAL

Las historias para adultos no son muy habituales dentro del mundillo de la aventuras gráficas, salvo honrosas excepciones del pedigrí de las sagas de Larry Laffer, Rex Nebular, y algunos títulos de Cyberdreams. Todo esto va a cambiar con la presentación de «Lula-The Sexy Empire» de Take 2, de la que hablamos fugazmente hace un par de meses, y la más espectacular «Riana Rouge», de la desconocida Black Dragon Productions. El primer dato a destacar es que la dueña de esta compañía es la señorita Gillian Bonner, "Miss Abril 96" en la revista Playboy, y protagonista del juego. «Riana Rouge» es una película interactiva bastante subida de tono, en la que una despampanante secretaria recién despedida por no acceder a las insinuaciones de su jefe, Mr. Virago, se cae por la ventana del edificio y es absorbida por una grieta espacio-temporal





LAS MEJORES

DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Hollywood Monsters
- The Last Express
- Broken Sword

TOP 5

- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- Monkey Island
- Indiana Jones Atlantis
- Sam & Max



(¿?) que la llevará a visitar tres extraños mundos, a los que tendrá que liberar de la tiranía de su ex-jefe, en versión reencarnación maligna. Riana deberá recoger objetos, resolver puzzles y, ejem, "congeniar" con los personajes masculinos que se interpondrán en su camino. Si el argumento es lo menos malo del juego, quizá pueda resultar interesante... ¿La veremos algún día en España?

Otro título a tener en cuenta es **«Assault on Turkey Rock»**, de Crimson, una aventura de fantasía cuya mayor aportación radica en la inclusión de un modo multijugador a través de Internet, en el que dos jugadores tendrán que realizar acciones coordinadas para resolver algunos de los obstáculos.

Un último apunte: las aventuras de texto ya están pasadas de moda, pero si son clásicas y, además, gratuitas, no deben faltar en la colección de ningún juegoadicto. Pasaros por la página Web de Activision (*www.activision.com*) para bajaros las aventuras «Zork», «Zork II» y «Zork III». Buscad en la sección Demos, apartado









Lenguas de trapo

Inauguramos aquí un nuevo apartado en el que, por supuesto, todos podéis participar. En él reflejaremos los comentarios más destacados de las últimas semanas: frases pronunciadas por los programadores de aventuras; reflexiones contenidas en las aventuras gráficas que os han emocionado, sorprendido o indignado; opiniones aparecidas en vuestras cartas o e-mails, etc., etc. Poned en marcha vuestra imaginación –o vuestras dotes detectivescas– si queréis ser los próximos protagonistas.

"¡Demonios, yo soy el más antiguo diseñador de juegos del mundo que aún trabaja en el negocio!".

–Al Lowe, creador de la saga «Leisure Suit Larry», en activo desde 1.978.

«Larry 8» es su próximo proyecto.

"Publicar el truco de la raíz de la cripta de los Sopabuena en «The Curse of Monkey Island» –Micromanía 38– te hace parecer rematadamente tonto".

–Alejandro Pérez (Bilbao).

Actualmente, pasa su tiempo en las mazmorras del Club, hasta que las ranas críen pelo...

"Los detectives privados congenian con las mujeres como el zumo de naranja con la pasta de dientes".

–Tex Murphy, protagonista de «Tex Murphy: Overseer».

"¡No!".

–Roberta Williams, diseñadora de la serie «King Quest».

Contundente respuesta a la pregunta: ¿Son mejores las aventuras clásicas de Sierra que las actuales?

Index. El nombre es engañoso, ya que se trata de los programas completos.

LA ESENCIA DEL CLUB

No hay aventura sin atascos, y no hay aventurero capaz de superarlos todos... salvo el Gran Tarkilmar. En todo caso, si queréis resolverlos, sólo tenéis que enviar una carta o e-mail a El Club de la Aventura, y esperar pronta respuesta. Así hizo Begoña García, de Madrid, por lo que ahora podrá seguir practicando todo tipo de fechorías en «**Innocent until Caught**». Para conseguir el huevo del zoo, tienes que construir un garfio con el trozo de viña y el palo, y un arco con el bastón del club y el cordel del globo. Lanza el perfume al monstruo y dispara el arco al techo, por encima del montículo.

Nuestra amiga Begoña tiene un importante problema de desdoblamiento de la personalidad, pues además de jugar a ser ladrona en la anterior aventura, también disfruta haciendo de policía en «**Police Quest III**». Si quieres avanzar en la investigación de la agresión a Marie, debes buscar alrededor de su coche con la linterna, revisar los expedientes e introducir el número de la placa recién encontrada en el ordenador. Seguidamente, llama al periódico local para buscar testigos, y entrega todos los objetos encontrados en Evidencias. Lleva flores y la caja de música a Marie y regresa casa, donde tendrás que descansar para preparar el duro tercer día que se avecina. ¿Te parecen suficientes indicaciones? Espero que sí...

Poco a poco, las aventureras se van animando a escribir. Es el caso de Yolanda Molina, también de Madrid, una "viciosa" del género, como ella dice, ya que se ha terminado más de una docena de aventuras. Yolanda amenaza con escribirnos una carta el doble de larga –¡Dios nos libre!– si no le hacemos caso, así que vamos a responder a algunas de sus dudas.

La estampida de caracoles en «**Freddy Pharkas**» puede ser detenida si vas al bar y compras cerveza. Las botellas se abren con la llave de la iglesia. Después ve a la colina de las hormigas, recoge algunos caracoles y rocía el resto con cerveza.

Cuando te canses o termines el viejo, aunque divertido, «Freddy Pharkas», podrás aprender a volar en «**The Legend of Kyrandia**» si recoges las cinco rocas que hay en el laberinto de la Gruta de la Serpiente, y las usas como contrapeso para abrir la sala de la reja. A continuación, busca el Pozo de los Deseos, cerca de la cabaña de Darm, y tira la moneda que encontraste en la Caverna del Crepúsculo –dentro de la gruta–. Obtendrás una piedra lunar, que deberás situar en el altar para complacer a los espíritus morados. Sencillo, ¿verdad?

Bien, hasta aquí hemos llegado. En próximas reuniones, cuando la restauración ya esté terminada, iremos descubriendo nuevas sorpresas. Mientras tanto, disfrutad del gran número de aventuras recientemente publicadas. ¡Hasta la vista!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIóN DE LOS EXPERTOS

El "efecto apisonadora" de «The Curse of Monkey Island» y «Broken Sword II» se mantiene firme. No ocurre lo mismo en el TOP 5, donde las cosas están más igualadas. «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» pierde fuelle mes a mes, en favor del omnipresente «Day of the Tentacle». ¿Terminará desapareciendo de la lista, tras más de tres años de permanencia ininterrumpida? Vosotros sois los únicos jueces y verdugos...

TEX MURPHY: OVERSEER. MISTERIOS EN FORMATO DVD-ROM

Parecía que nunca iba a llegar, pero ya está aquí. Tras unos cuantos meses de paciente espera, por fin vamos a poder disfrutar de la primera aventura gráfica en formato DVD-ROM. Como todos sabéis, este nuevo sistema de almacenamiento, idéntico en su forma externa a un CD-ROM, puede almacenar hasta 26 de estos CDs, es decir, el equivalente a 17 Gigabytes. Esta gran cantidad de espacio libre permite utilizar vídeo en formato MPEG-2 y sonido Dolby Digital AC-3, muy superior en calidad al vídeo VHS o Laserdisc. «Tex Murphy: Overseer» es la primera aventura gráfica que aparecerá en este formato, pues los 5 CD-ROMs que componen el juego vendrán acompañados de 1 disco DVD.

«Tex Murphy: Overseer» es la continuación de «The Pandora Directive», una película interactiva de contrastada calidad. Algunas de las claves de esta saga que se mantienen son la inclusión de diversos juegos de tablero intercalados con los acertijos tradicionales, un buen montón de escenas de vídeo –de una calidad increíble en el mencionado formato DVD-ROM–, así como la presencia de actores famosos, para dar consistencia a la trama. En esta ocasión, Michael York, Rebecca Broussard y Richard Norton han sido los artistas invitados.





Las mejoras se centran en el paso de los 256 a los 65.536 colores del "engine" Virtual World, que permite una libertad total de movimientos en 3D, y la eliminación de la interfaz de órdenes de la pantalla, para visionar la acción a pantalla completa.

Si queréis participar en animadas charlas relacionadas con este juego, sólo tenéis que introducir en vuestro navegador la siguiente dirección: www.accesssoftware.com/ctg/chat

Power Translator PROFESSIONAL 5.0

El software de traducción automática para PC's

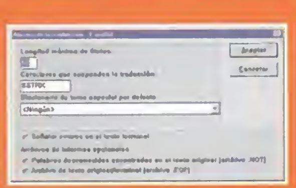
por sólo 4.995 ptas.

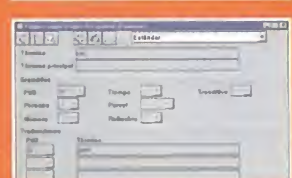


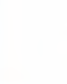
INGLÉS

EL PROGRAMA INFORMÁTICO QUE TE PERMITIRÁ TRADUCIR AUTOMÁTICAMENTE DE INGLÉS A CASTELLANO Y DE CASTELLANO A INGLÉS.

Software y manual en castellano







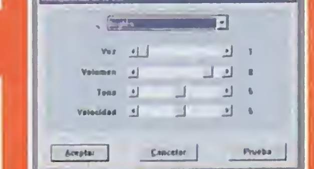
Traducción de documentos provenientes de los procesadores de texto más comunes en el mercado, o generados con el mismo programa de traducción.

DICCIONARIO General Voluminoso de 250.000 formas de palabras y frases. Incluye Microdiccionario de Informática que puede ser personalizado por el usuario.

Consigue TRADUCCIONES CON PLENO SENTIDO: Analiza frase por frase (no palabra por palabra) a una velocidad de 20.000 palabras por hora.

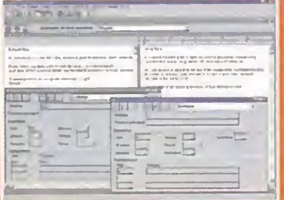
Incluye un MÓDULO DE VOZ que nos permite "oir" la traducción efectuada, por lo que también sabremos cómo pronunciar correctamente el documento traducido.

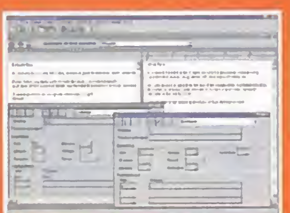
MÓDULO DE VOZ para "oir" las traducciones en cualquiera de los dos idiomas





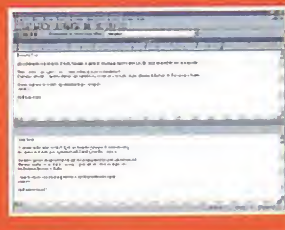
Diccionario de términos personalizado para ambos idiomas

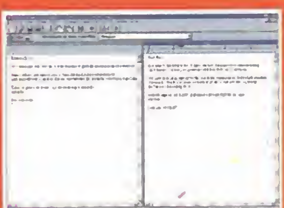






Traducción automática castellano - inglés inglés - castellano





El Software de Traducción rápido y preciso que habla castellano e inglés

Incluye de REGALO: MICRODICCIONARIO Informático

Si tienes un PC con CD-ROM y usas el inglés Power Translator Professional es tu producto

A la venta en todos los quioscos de prensa





42 FINAL FANTASY VII



Por fin los creadores de «Final Fantasy VII» se han decidido a hacer una conversión del popularísimo juego de rol para consolas al PC. Los adictos a los JDR para ordenador ya no tendrán que esperar mucho más, pues en breve podrán disfrutar de esta sin par aventura.

46 SENTINEL RETURNS



El centinela ha vuelto para haceros imposible la vida, o más bien lo que os hará verdaderamente imposible es despegaros de la pantalla de vuestros monitores, debido al elevado nivel de adicción que va a provocar y a ese derroche de tecnología reflejada en los gráficos.

48 COMMANDOS



Spain is diferent. ¿No opinan así los extranjeros? Pues los chicos de Pyro Studios no quieren que luego se diga, y están realizando un programa de estrategia en tiempo real de los de quitar el hipo, pero no sólo a los adictos, sino también al resto de la competencia.

Seguimos con la filosofía de ofreceros más información gráfica de los juegos que pronto van a salir al mercado, así que podréis observar la calidad gráfica que están desarrollando las compañías en sus programas, pero también os ofrecemos previews con algo más que imágenes, y son aquellas a las que les hemos dedicado un espacio más amplio en la revista.
Para ser más exactos, este mes os presentamos previews como «Final Fantasy VII» en su esperada y añorada versión para ordenadores compatibles; «Sentinel Retunrs», la secuela del famoso «The Sentinel» que tantas y tantas horas y horas os habrá quitado frente al monitor; «Commandos», ese juego perteneciente al género de la estrategia made in Spain y que va a romper todos los moldes, o «Might & Magic VI», la esperada continuación por todos los seguidores de los juegos de rol de la exitosa saga.
Pero si queréis saber más sobre estos juegos y muchos más, no tenéis más que pasar la página para no demorar la impaciente espera de conocer dichos títulos.

sumario

52 REBELLION



El imperio de LucasArts parece que se ha dado cuenta de que entre sus haberes no constaba la estrategia. Por eso, y por alguna otra razón que desconocemos, se han lanzado a crear un programa de estrategia basado en... ¿no lo adivináis? Sí, sí, la saga de «La Guerra de las Galaxias».

58 GADGET



Los franceses de Cryo de nuevo prometen un título que se saldrá de lo habitual en cuanto a apartado gráfico del juego, como suele ser su norma.
En esta ocasión están realizando una espectacular aventura donde seremos los responsable de salvar a la Tierra del impacto de un enorme meteorito.

60 MIGHT & MAGIC VI



Dos, tres, cuatro... ¿Cinco? No. Son seis. New World Computing está ya desarrollando la sexta entrega de esta sensacional saga de rol, de la cual podemos ver un acercamiento a lo que será en estas páginas, y a todo lo nuevo que prometen sus programadores.

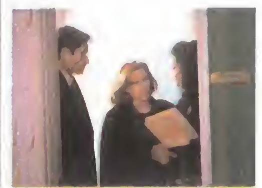
X-FILES







Una de las series de mayor éxito en nuestro país, «Expediente X», en un breve periodo de tiempo tendrá su juego para ordenador. Todos los actores de la misma se han ofrecido para participar en tan interesante proyecto, de forma que podremos dialogar desde con el jefe del FBI, hasta con Scully y Mulder, por supuesto. Los casos que se nos presentarán serán, como poco, tan interesantes o más que los de la serie de televisión y, lo que es mejor, en esta ocasión tendremos que resolverlos nosotros mismos.



XTREME MACHINE



Este trepidante arcade, que aún se encuentra en proceso de creación, nos permitirá ponernos a los mandos de un velocísimo hovecraft, capaz de surcar tanto terrenos valdíos, como acuosos, con una facilidad extrema. Los gráficos ofrecerán un elevadísimo nivel de detalle y resolución, gracias al perfecto uso que se hará de las tarjetas aceleradoras 3D y la libertad de movimiento será enorme, debido en mayor parte, al vasto tamaño de los escenarios.

REVENANT

Este juego va a mezclar dos géneros tan dispares como bien avenidos, como son el arcade y el rol. En «Revenant» tendremos que introducirnos en oscuras mazmorras, luchando con toda clase de esperpentos malignos, para enriquecernos y encontrar toda una serie de objetos mágicos que harán que seamos más poderosos y capaces de enfrentarnos al mal definitivo. El aspecto y estilo de juego serán muy parecidos al que nos ofrecía «Diablo».









KKND 2

La segunda parte de «KKND» («Krush, Kill n' Destroy») está ya en preparación, para alegría de todos los que disfrutaron enormemente con la primera. Nuevas unidades, incluso voladoras, efectos especiales de gran calidad, escenarios muchísimo más trabajados y una gran inteligencia artificial por parte de las unidades controladas por el ordenador, son sólamente unas pocas características que «KKND 2» nos ofrecerá en el momento de puesta a la venta.





STARCRAFT







La última locura de Blizzard dentro de muy poco será un hecho palpable. Tres razas se enfrentarán por el dominio del Universo, cada una con sus características, armas y construcciones propias, en unos escenarios futuristas en los que tendremos que llevar a cabo las mismas funciones que en «Warcraft II», es decir, recolectar los suficientes recursos primarios como para poder incrementar nuestra tecnología y, en consecuencia, poder de ataque y defensa.





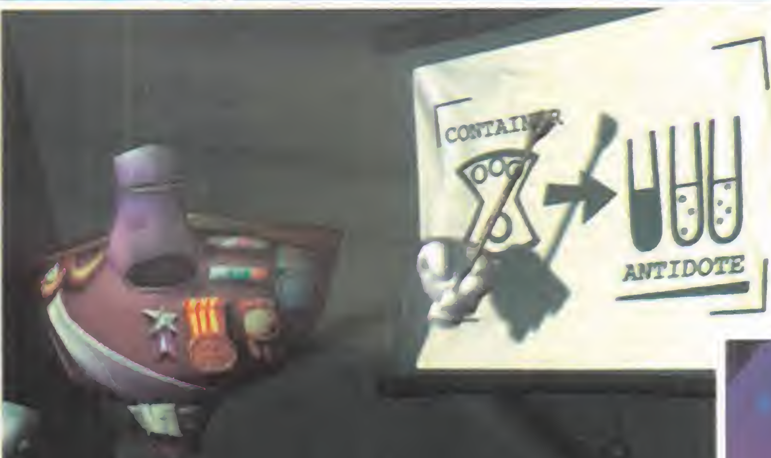


TONIC TROUBLE





Una divertida aventura 3D, con gráficos de gran calidad y que nos llevará a un lejano mundo en el que controlaremos a un simpático personaje de piel violeta, que se enfrentará a toda clase de problemas. Hay destacar también la elevada IA que tendrá, pues es uno de los principales objetivos de Ubi Soft.
Está casi finalizado y podremos disfrutar de él este mismo año, así que preparáos, ya que viene dispuesto de dar mucho de qué hablar.



Sin duda, este «M1 Tank» será uno de los más sorprendentes simuladores bélicos del que podremos disfrutar en meses venideros. Sus gráficos tendrán una calidad enorme, como podréis comprobar en las pantallas que adjuntamos, y eso no es todo, pues su facilidad de manejo nos permitirá controlar en todo momento, tanto la unidad que manejamos, como nuestros aliados, para formar estrategias de combates dignas de un gran general.

M1 TANK












GANGSTERS

La ley seca, Al Capone, los Intocables de Elliot Ness, las metralletas Thompson, las extorsiones, sobornos y demás cosas que se estilaban allá por los años 20, volverán a estar en boca de todos, gracias a Eidos, que nos trae un nuevo juego de estrategia, en el que podremos formar nuestra banda de gangsters y llevar a cabo todo tipo de acciones subversivas con tal de hacernos los amos de la ciudad, como si de verdad fuésemos un Don.

COPA DEL MUNDO FRANCIA 98

Éste será el primer simulador deportivo que, sobre el inminente mundial de fútbol aparecerá para hacernos revivir los partidos más interesantes de tan importante campeonato.
Todos los equipos participantes, harán acto de presencia en este programa, que al utilizar la tecnología de las tarjetas aceleradoras 3D, ofrecerá una calidad gráfica sorprendente.

DESCENT FREESPACE

Un nuevo «Descent» está a punto de aterrizar en nuestro país, para complementar al ya legendario programa. Y decimos complementar porque va a ofrecer aquello que ni «Descent» ni «Descent II» tenían, es decir, escenarios abiertos, descubiertos, sin ningún límite –teórico– de altura. Con «Descent Freespace» podremos disfrutar de las más increíbles batallas espaciales contra naves perfectamente realizadas, como podéis observar.

Final Fantasy VII
La saga de rol por excelencia

Aún se encuentra en proceso de creación la conversión hacia PC de uno de los juegos más sobresalientes que, para consola, se han creado durante la presente década de los noventa. La colaboración de Square Soft, poseedora de la idea principal, y de Eidos, encargados de la traducción para el ordenador, va a hacer posible que podamos disfrutar de un título como es «Final Fantasy VII», en PC.

EIDOS
En preparación: **PC CD(WIN 95)**
Disponible: **PLAYSTATION**
JDR

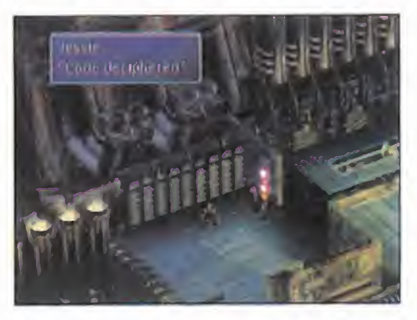


Tal vez que su fecha de lanzamiento coincidió con las Navidades del año pasado, que era la séptima parte de una de las sagas de rol que más éxito han tenido durante los diez años que dura ya, o que tenía todas las papeletas para convertirse en el mejor título para PlayStation, la cuestión es que



Una de las partes más impactantes de «Final Fantasy VII» serán las batallas contra los enemigos que nos enfrentemos en la aventura. Cada ataque que realicemos, será mostrado bajo un juego de cámaras, digno de las mejores películas de acción, y la espectacularidad se verá multiplicada cuando se realice un ataque especial.





los distribuidores se gastaron una "pasta gansa" en publicitar «Final Fantasy VII» por todas partes: la televisión, con un anuncio que, de verdad, despertaba la curiosidad sobre cómo sería el juego; las revistas y periódicos, con páginas y páginas de anuncios que mostraban pantallas y contaban las excelencias del título; la radio; carteles en la calle... Y parece que surtió efecto, pues el esperado día en que fue puesto a la venta, una auténtica marabunta de jugones se agolpaba en las tiendas, esperando conseguir su ejemplar de «Final Fantasy VII». Colas interminables, nervios a flor de piel, desilusión al ver cómo se quedaba agotado y sudores fríos al poder, por fin, introducir el CD en la consola, eran algunas de las sensaciones que se produjeron.







Cada vez que derrotemos a un enemigo, toda su figura se envolverá de una especie de brillo rojizo, para a continuación pasar a un estado de transparencia que nos indicará que sus puntos de vida han llegado a cero.

Y VUELVE LA ESPERA

Y de nuevo, todos los usuarios de PC tenemos que enfrentarnos a la horrorosa espera que, meses atrás, sufrieron los consoleros.

La verdad es que todos los que disponemos de un ordenador nos mordemos hasta las uñas de los pies pensando lo bien que se lo están pasando durante todo el día los poseedores de una PlayStation, agarrados al pad y disfrutando con fruición de las aventuras y desventuras de Cloud que, junto con sus amigos, tiene que derrotar al malvado Sefirot.

Hoy por hoy, y hasta que Eidos consiga finalizar el costoso y complicado proyecto que es la versión de PC, dado el proceso de traducción y utilización de hardware 3D para la realización de sus gráficos, tendremos que conformarnos con la información gráfica y textual que, a base de cuentagotas, la compañía nos hace llegar, más que para tenernos –y teneros– informados, para ponernos los dientes largos y hacer que se nos caiga la baba hasta quedarnos secos.

«Final Fantasy VII» nos introducirá de lleno en un mundo que se encuentra al borde del colapso ambiental. El reactor atómico central, que tiene a su alrededor otros tantos de menor calibre, genera la energía suficiente para abastecer a toda la población, con el problema de que ha elevado la cantidad de polución hasta unos niveles en los que es casi imposible respirar. Tan problemática situación parece no importarle a ningún dirigente, ni siquiera al propio presidente, pues todos ellos viven en la parte alta de la ciudad, lejos de la contaminación, mientras que la gente común, condenada a habitar chabolas y edificios abandonados que forman los numerosos ➤

Secuencias renderizadas





Según avancemos en la aventura, podremos disfrutar de una serie de secuencias de gráficos renderizados que servirán de introducción a lo que ocurrirá a posteriori y con las que nuestra vista alucinará a tope, gracias su elevadísima calidad que, sin duda, aprovecha al máximo las posibilidades de la tarjeta gráfica del ordenador.

Calidad gráfica superior



Las superiores posibilidades gráficas de los ordenadores se dejarán notar en esta conversión a partir del juego de PlayStation. Tanto en resolución, como en fluidez de movimientos y en efectos visuales de todas clases, «Final Fantasy VII» para PC será superior, con creces, en relación a su homónimo de consola. Algo que agradeceremos todos los que nos enviciemos con el título, pues la espera, de alguna manera ,debía ser recompensada.





La versión para PC, a pesar de llegar un poco tarde en relación con la de PlayStation, tendrá una calidad técnica superior



¡No preocuparse!



No debéis preocuparos en absoluto. A pesar de que los textos que podéis apreciar en las pantallas del artículo están en inglés, no quiere decir que el juego vaya a ser distribuído en ese idioma. «Final Fantasy VII» estará completamente localizado en castellano, de manera que uno de los principales handicaps que podría tener el juego, como es la comprensión de los textos y de los menús, estará subsanado por completo.





Los efectos de luces y los detallados escenarios serán, sin duda, uno de los puntos más fuertes del programa



El aspecto gráfico es uno de los más cuidados en «Final Fantasy VII». Fijáos sino en lo bonita que es la imagen de esta majestuosa águila gigante encaramada en un risco.

suburbios, cada día ve cómo el aire se hace cada vez más irrespirable. Avalancha, un grupo terrorista, formado por varios ciudadanos hartos de tan grave situación, han decidido acabar con esta situación, desmantelando tanto los reactores secundarios, como el principal, colocando una serie de explosivos de gran poder destructivo y, a continuación, derrocar a los poderosos diplomáticos que están matando a la gente casi premeditadamente, con el fin de limpiar, según dicen ellos, la ciudad de la escoria humana que la habita.

Cloud, un valiente muchacho, que tiempo atrás sirvió en el grupo Soldado –el ejército actual a las órdenes del presidente– dándose cuenta de la situación, ha renegado de su puesto, convirtiéndose en un proscrito que ahora pertenece a Avalancha, siendo la persona más buscada del momento por las fuerzas del orden, y también alguien que esconde en su interior un oscuro secreto que puede poner en peligro su vida y la de sus compañeros.



EN BREVE LLEGARÁ

Poco tiempo resta ya para que podamos disfrutar de la conversión para PC de uno de los mejores JDR que se han realizado hasta el momento. Si para PlayStation, la calidad del título rozaba el sobresaliente, en lo referente al ordenador, mucho nos tememos que superará el listón.

Tanto en gráficos, como en sonido, la superior potencia del hardware del PC, ha hecho posible al equipo de Square Soft esmerarse mucho más en esos apartados, de ahí que, aunque la espera haya sido poco menos que inaguantable, vaya a merecer la pena. «Final Fantasy VII» entusiasmará a todo aficionado al rol por ordenador y también al fan del manga, pero por encima de todo –y es lo más importante–, alucinará hasta al más exigente aficionado a los juegos para PC.

C.F.M.



Redline Racer
¡¡¡QUEMA GOMA!!!
CHECKPOINT
RPM x 1000
¡Con Redline Racer llegarás a sentir una auténtica sensación de velocidad y vértigo! Lucha con auténticos fenómenos meteorológicos como lluvias torrenciales, bancos de niebla o ventiscas de nieve.
Para llegar a ser primero simplemente tendrás que ....¡QUEMAR GOMA!
• 6 Atmósferas diferentes
• Increíbles gráficos en 3D
• 16 motociclistas
• Sonido 3D Surround
• 10 circuitos + disponibles en Internet
• Opción Multijugador (hasta 8 jugadores)
Criterion Studios
WINDOWS CD-ROM PC
UBI SOFT S.A.
Plaza de la Unión,1
08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com/spain/
Ubi Soft

The Sentinel Returns
Un juego de **culto**

«The Sentinel Returns» mantendrá la filosofía del original

El Centinela se ha escapado. Tras más de diez años encerrado en máquinas como el Spectrum, C64, Amiga, AtariST y PCs prehistóricos, alguien se ha atrevido a abrirle las puertas de los 32 bit. Los irresponsables: Psygnosis y un programador que se ha recorrido dos veces los 10.000 mundos del original. Con semejantes credenciales, hay que prepararse para la secuela del siglo.



Sólo habrá 666 paisajes, pero la dificultad a partir del nivel 50 será tan alta que nos durarán tanto como los 10.000 del «The Sentinel» original.

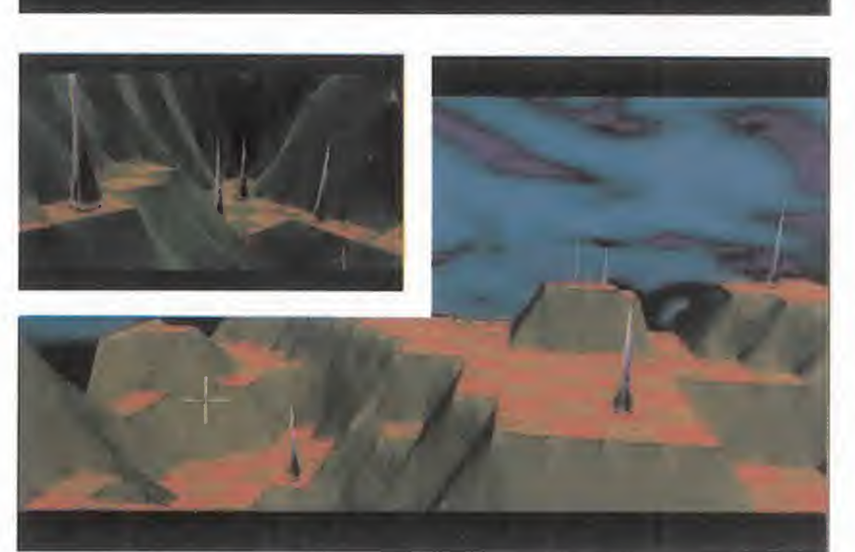
PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

«The Sentinel» es, para una inmensa minoría, el mejor videojuego de la historia. A muchos de vosotros os pilló muy jóvenes y sólo habréis oído hablar de él. Explicar en este primer acercamiento su apasionante sistema de juego, nos llevaría un espacio que preferimos reservar para el punto de mira de la versión definitiva. Por ahora, sólo os interesa conocer las cualidades que le han convertido en un "juego de culto". A saber: escenarios 3D claustrofóbicos, intensidad a cada segundo, atmósfera de presión casi insoportable, reto a nuestro instinto de supervivencia y el concepto "la energía no se crea ni se destruye, sólo se transforma". Muchos seguimos jugando con las versiones para máquinas de 8 y 16 bit gracias a los emuladores y es uno de los pocos juegos, por no decir el único, que ha resistido el paso del tiempo tanto a nivel tecnológico como en lo que respecta a su peligrosa adicción. De hecho, en «The Sentinel Returns» no se va a ver el avance técnico que cabría esperar por el tiempo transcurrido desde la aparición del original, puesto que «The Sentinel» se adelantó unos cuantos años; fue el primer espacio virtual para ordenadores domésticos, generaba 10.000 paisajes tridimensionales con los 48 K del Spectrum y otras maravillas creadas por un genio en ciernes por aquel entonces y que hoy es uno de los multimillonarios del software de entretenimiento, Geoff Crammond.

«The Sentinel Returns» aprovechará toda la fuerza de las tarjetas aceleradoras 3D

EN LA MISMA LÍNEA

Los que han tenido la gran suerte de pasar miles de horas luchando contra el Centinela, van a agradecer que se mantenga el espíritu del original. Todo sigue prácticamente igual, hasta las teclas por defecto son las mismas. Los paisajes también son fieles



Los espectaculares fondos tendrán scroll y su movimiento constante producirá unos sombreados alucinógenos.

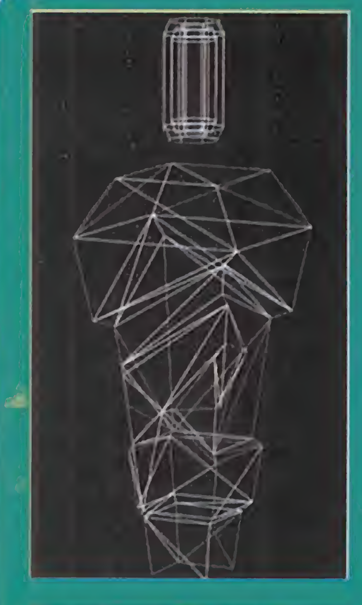
a la fisionomía que tantas veces nos ha rodeado, pero visualmente todo se está poniendo a la última. Alta resolución, miles de colores, antialiasing, filtros de texturas, fuentes de luz –el puntero va iluminando el escenario– y otras técnicas para sacarle el máximo partido a las aceleradoras con 3Dfx, aunque se podrá jugar por software y habrá que estar atento a la versión PlayStation. Los efectos de sonido nos envolverán en QSound y la música corre a cargo de John Carpenter, que no es precisamente un gran compositor orquestal, pero sus melodías monocordes vienen que ni pintadas para reforzar el terrorífico ambiente del juego, pues mantienen esas tonalidad rítmica que nos asustó en sus películas, baste citar los famosos score de «La Noche de Halloween»" o «La Niebla».

En el desarrollo del juego habrá pocas novedades si jugamos contra la máquina, pero las partidas multijugador por conexión directa, modem o en red prometen abrir nuevas fronteras a la jugabilidad tanto en el modo de cooperación para acabar con el Centinela como en el Deathmatch, que pondrá a prueba las mejores amistades. Si ya lleváis años afectados por el síndrome «The Sentinel», os podemos asegurar que vuestro periodo de tensa e insoportable espera –todos hemos pedido mil veces esta actualización– no va a durar mucho; el lanzamiento definitivo está al caer.

A.T.I.

Panorama 3D

Como se puede apreciar en estas imágenes, en la creación del Centinela, del Robot y de los diversos seres poligonales que habitarán los inhóspitos parajes a lo largo de 666 mundos, se está trabajando con las últimas herramientas de diseño 3D para que las figuras tengan la riqueza gráfica que merecen tan míticos personajes. Los mundos serán generados por un engine 3D animado, por lo que las teletransportaciones dejarán nuestra imaginación para representarse en pantalla con un travelling entre los robots en perspectiva subjetiva. Para romper la monotonía del original, se están diseñando diversos entornos –agua, tierra, fuego, aire, etc.– a base de unos fondos que sólo cabe calificar como psicodélicos. Los menús no os dejarán indiferentes por su originalidad y extravagancia.



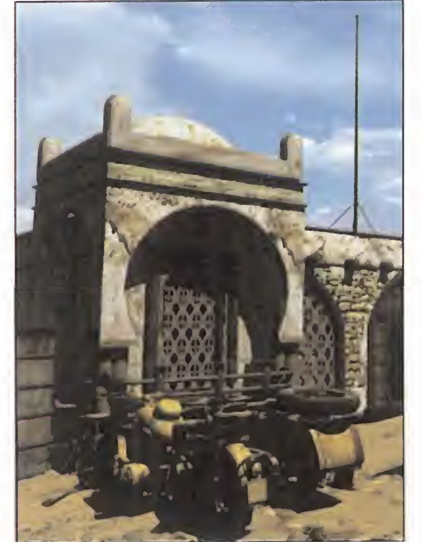


Todos los que allá por 1.986 aún no eran maníacos van a tener la oportunidad de luchar contra el centinela en uno de los universos más apasionantes jamás creados en un ordenador

Commandos
Behind Enemy Lines
Dará guerra

Cuando decimos que no sabemos lo que tenemos en casa, no estamos faltos de razón. Si cualquiera de nosotros ve por primera vez «Commandos» en una feria como el E3 o el ECTS, pensaría que sólo alguna multinacional del videojuego podría estar detrás de un título así. Craso error: «Commandos» ha sido desarrollado íntegramente en España por un equipo de programación nacional. Ahora son los anglosajones los que se quedan con la boca abierta, y la prueba está en que Eidos va a distribuir este juego en todo el mundo.









EIDOS/PYRO STUDIOS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

La primera vez que vi «Commandos», en su fase más alfa, no podía dar crédito a mis ojos. El juego de mis sueños estaba allí, ¡y me lo enseñaba gente que hablaba mi idioma! Repuesto de la impresión inicial, mis preguntas fueron las típicas. ¿Un juego de estrategia? "Sí, pero no", fue la respuesta. ¿En tiempo real? "Cómo no", me espetaron. "Pues se parece a X, tiene cosas de Y, está mejor que Z", fue lo que dije yo. "No, es algo totalmente nuevo, que no se parece a ninguno de los que has dicho", me replicaron. En lugar de sacarme de mi asombro, me asombraron aún más: «Commandos» tenía mucho que ofrecer, bastante más de lo que se veía a primera vista, que por cierto, no era poco. Tenía que saber aún más.

MÁS QUE ESTRATEGIA

Como ellos mismos lo quieren definir, «Commandos» será más que un simple juego de estrategia en tiempo real en el que manejamos un grupo de soldados aliados que tienen que cumplir una serie de dispares misiones contra el III Reich en la Segunda Guerra Mundial. Será una conjunción única de estrategia-acción-aventura que bien podría dar lugar a un nuevo género, pero la estrategia táctica será predominante en toda su pureza, sin contaminación por gestión de recursos o simulación económica. En pocas palabras: nuestra tarea será llevar a cabo una misión determinada con un grupo de comandos; los medios para llevarla a cabo los pondrán los chicos de Pyro Studios, y lo que hagamos para ello queda a nuestra elección.

Esa es la principal cualidad de «Commandos»: el jugador tendrá total libertad para hacer y deshacer a su gusto, ya que todos los componentes del juego se comportan con unos niveles de realismo inusitados e inéditos en juegos de este tipo. Que queremos acercarnos a un soldado alemán con sigilo y matarlo por la espalda, pues podremos; que preferimos pegarle un tiro desde lejos, pues también podremos, pero lo seguro es que alertemos a sus compañeros. Que queremos entrar por las bravas en una casa llena de nazis, pues vale, pero duraremos menos que un caramelo a la puerta de un colegio; aunque siempre podremos coger prestado un uniforme alemán de un tendedero, ponérnoslo y pasar más desapercibidos. Y así pasará con todo, o con casi todo. El número y variedad








El arte de la guerra

No hay tema bélico-estratégico que apasione más que la Segunda Guerra Mundial, y ahí radica otro de los aciertos de «Commandos»: en su localización histórica. Apoyada, por supuesto, en una ambientación sublime a tenor de las imágenes. Y es que no hay que ver la versión definitiva del juego para darse cuenta del esfuerzo y del gusto aplicado por Pyro Studios en el diseño de decorados, hombres, vehículos e incluso el original menú. Para ello han contado con dibujantes y artistas gráficos que tendrán mucha parte de "culpa" en el casi seguro éxito de «Commandos».
Por otra parte, es también bastante evidente que, además de calidad gráfica, también les interesaba proporcionar variedad, no sólo por el desarrollo de las misiones, sino para que "el juego entre por los ojos". Aunque todo sea Segunda Guerra Mundial, la disparidad de escenarios –nieve, desierto, ciudades, puertos, desfiladeros, ríos–, enriquecerá aún más al juego. Una buena idea que parece que no se ha quedado sólo en eso, lo que nos congratula enormemente, y de hecho le coloca en una posición bastante preeminente con respecto a sus competidores y predecesores.
El estratega es una persona con el gusto por el detalle, y que «Commandos» ande sobrado de este punto avala la certeza de que ha sido diseñado por auténticos enamorados de la estrategia. Así todo queda en casa.



La voladura de una presa será una de las espectaculares misiones que incluirá la versión definitiva del juego.

de acciones que podrán realizar nuestros hombres será muy elevado, así como las situaciones que nos planteará el juego, que en este aspecto será muy rico. Dentro de la línea argumental de las originales misiones –destrucción del acorazado Bismark, asesinato de un general alemán en una ciudad, etc.–, se nos presentarán las situaciones más dispares, y a la vez más habituales tratándose del juego que se trata, encuadradas en los escenarios más diversos. Así nos podremos encontrar tanques avanzando por una carretera, aviones que aterrizan, barcos que discurren por un río, etc. Y todo ello a nuestra disposición, para usarlo cuando queramos o cuando proceda.

ESPERAR LO MÁXIMO

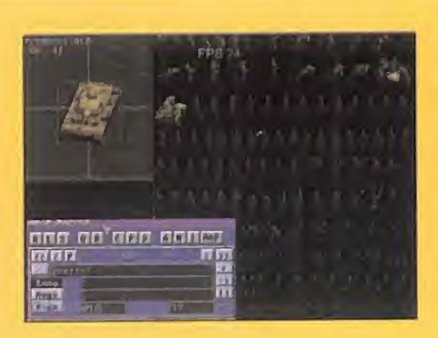
A tenor de lo que hemos podido ver con esta versión preliminar, de «Commandos» se puede esperar lo máximo en todos sus aspectos. El más sobresaliente, a primera vista, es el puramente visual, con gráficos cuidados al detalle y de tamaño bastante respetable, que harían sonrojar a juegos de temática similar como «Deadly Games» o los de la serie «X-COM». Todo será lo que es y no lo que parece, para que usemos la imaginación sólo para jugar y como apoyo a la inteligencia.
Porque el juego requerirá una buena dosis de planificación y comedura de coco para que las difíciles –o al menos eso nos han dicho– misiones salgan bien, porque al ser tan realistas, dependen de tantos factores como lo harían en la realidad: hacer las cosas a tiempo, hacerlas con el hombre adecuado, y en definitiva, hacerlas bien. Por supuesto, no habrá una receta mágica, porque realismo desmesurado no implicará estrechez de miras y rigidez de desarrollo: libertad total en cómo resolver cada misión, aunque claro, siempre habrá un método más sencillo. Otro punto para escarnio de los juegos antes mencionados.
Con respecto a nuestro equipo, se compondrá de seis hombres de cualidades bélicas cuidadosamente seleccionadas y aplicadas a cada uno de ellos para hacerlos a todos estratégicamente importantes, pero sin perder su independencia y personalidad. En la mayoría de las misiones, sólo una adecuada combinación de todos producirá el resultado deseado, y en muchas de ellas la carencia de uno dará al traste con la misma. Puntualizando sobre las cualidades mencionadas, éstas incluyen todas las atléticas –escalada, salto, movimiento y ►

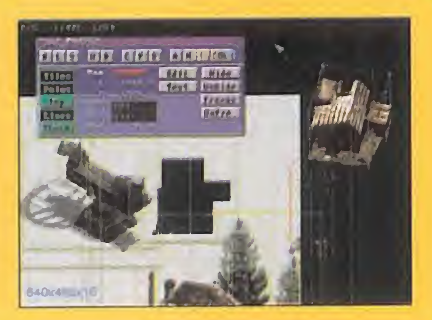
Nuestros comandos serán capaces de hacer prácticamente cualquier cosa que se nos ocurra

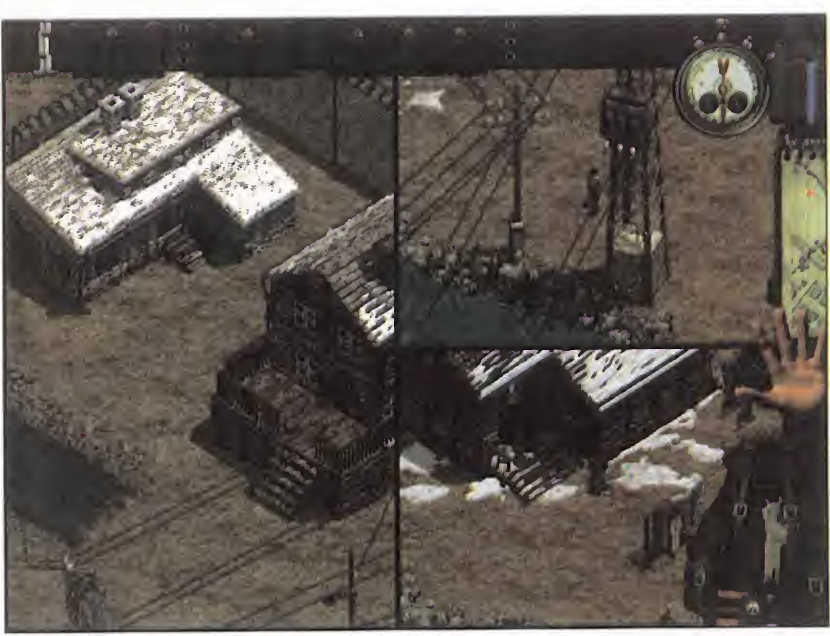


Sin trampa ni cartón

En Pyro Studios no han caído en la tentación de frivolizar con los gráficos pensando llevarse al estratega al huerto cautivándolo por los ojos. «Commandos» tiene que aparentar, pero también tiene que funcionar. Por ello, se han engranado con cuidado todas las piezas de la maquinaria: nuestros hombres serán capaces de las acciones más diversas propias de un comando, los enemigos tendrán pautas de comportamiento dictadas por los sentidos, y el paso del tiempo dará lugar a una serie de acciones coherentes con el desarrollo del juego.
Técnicamente, esto se plasmará mediante un sistema de IA que procesa lo que cada soldado ve y oye, haciéndole actuar en consecuencia. En el caso de nuestros hombres, se manifestará en un manejo completo por nuestra parte, que limitará las acciones que pueden hacer a nuestra propia imaginación. Finalmente, los escenarios se manifestarán con efectos visuales de respuesta realista que interactuarán con los personajes y vehículos.
¿La herramienta para su manejo? Un interfaz cuidado hasta el mínimo detalle, pero armónico con la ambientación práctico a más no poder: cámaras orientables fijas, movimiento de los personajes individualmente o en grupos, mapa completamente visible para planificar la estrategia, área de juego máxima, puntero multifunción, etc. Un punto más que contará a favor de la jugabilidad.







La posibilidad de utilizar distintas cámaras orientables fijas hará que no nos perdamos ni un detalle interesante de la acción.



El único límite de la estrategia táctica de «Commandos» estará en nuestra propia imaginación



recogida de objetos, etc.–, y otras más especializadas –conducción de todo tipo de vehículos, disparo muy certero, disfrazarse de alemán, habilidades submarinas, manejo de explosivos y distintas armas, etc.–. Por supuesto, la integración con los decorados será total, funcionando como un todo.
Porque los decorados, además de bonitos y realistas, también tendrán vida propia, estarán sujetos a las leyes físicas –distintas alturas, movimiento de partículas, etc.– y se verán afectados por efectos externos a ellos, como explosiones, que los modificarán, o al simple paso del tiempo. Más cosas para la lista de maravillas.

RESPUESTAS EN BREVE

Seguro que toda esta explicación ha despertado vuestra curiosidad, las ganas de jugar con «Commandos», y ha aumentado el número de preguntas acerca del juego. Las que a mí más gusto me dan son las referentes a la interfaz empleada, que sólo podremos disfrutar plenamente en la versión definitiva. «Commandos» anuncia una interfaz totalmente libre, como el juego, pero en la que no nos vamos a perder, pues las acciones van a estar muy definidas y las formas de llevarlas a cabo van a ser claras y fáciles. ¿Cómo se pueden hacer sencillas una cantidad de opciones tan elevada y variada? Ese será uno de los componentes mágicos de «Commandos».
Otra de mis principales preocupaciones es la referente a la jugabilidad. Si el jugador puede hacer lo que quiera en cada momento, en lugar de motivarle a usar la imaginación puede conducirle a una divagación constante que le llevará al fracaso sucesivo. Por otra parte, la existencia de un par de acciones que conducen al éxito en un momento puede hacer el juego excesivamente difícil si esas acciones no son lo suficientemente intuitivas o no se ven como "probables" a simple vista. El equilibrio entre esos dos aspectos es lo que nos ofrecerá «Commandos» que, de conseguirlo, puede constituir un avance revolucionario: un juego de dificultad autorregulable y que guía al jugador hacia el éxito. Algo así como ser protagonista de una película de comandos de la 2ª Guerra Mundial en la que vamos descubriendo poco a poco el guión. Un guión denso, cuidado e intenso. El sueño de muchos.
Poco más se puede decir a priori de un juego para intentar convencer a alguien que está ante un éxito rotundo. Acabaremos diciendo que será un juego de estrategia desarrollado en España tecnológicamente tan avanzado como para competir en el extranjero de la mano de Eidos, y que tiene cualidades para dejar muy atrás a otros títulos parecidos considerados cómo clásicos.

C.S.G.

Star Wars Rebellion
La fuerza de la estrategia

Cuando la máquina de LucasArts se pone en marcha, es capaz de ofrecernos de lo bueno lo mejor, pero hay un aspecto en el que no se prodiga mucho: juegos de estrategia. El último y más destacado por el momento fue «Afterlife», con un concepto "diferente" de entender la sim-estrategia que no fue del todo entendido por el gran público y suscitó respuestas contradictorias. No contentos del todo con aquel primer experimento, vuelven a la carga con «Star Wars Rebellion», apostando sobre seguro.



La versatilidad del interfaz mediante menús independientes y controles rápidos será importante de cara a una buena jugabilidad.

COOLHAND/LUCASARTS
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Si con «Afterlife» se pasaron de innovadores creando uno de los juegos de estrategia más originales –y complejos de entender– que existen, en el título que nos presentan ahora van mucho más a cosa hecha. Una cosa tenemos que tener clara: LucasArts siempre va a buscar sorprendernos y hacer algo totalmente diferente a los demás, porque ese es su principal caballo de batalla. Pero esta vez no: «Star Wars Rebellion» se ha concebido como un juego de estrategia galáctica, sólido, sin fisuras, y con un desarrollo de sobra conocido: sota, caballo y rey, como mandan los cánones del género. Esto no es malo, porque el jugador necesita tener los pies sobre el suelo, y saber en todo momento a qué atenerse.

¿POR QUÉ REBELLION?

En mi humilde opinión personal, el tema de «Star Wars», salvo un simulador deportivo, un strip póker, y un juego de estrategia, tiene todos los tipos de juegos imaginables. En un momento en que la estrategia está tan en boga, y siendo el género que de los tres le pega más a la saga, la ocasión era que ni pintada, por lo que dicho y hecho. Además, no tenemos que olvidar que «Star Wars» tiene más seguidores en todo el mundo que «Star Trek» o «X-Files», por poner un ejemplo. Seguro que «Torrente» tiene muchos más en nuestro país, pero creo que el videojuego va para largo.

Al margen de todas estas consideraciones, «Star Wars Rebellion» cuenta, a priori, con truinfos suficientes para que, independientemente de sus circunstancias, LucasArts se consagre –también– como "master" en el campo de la estrategia. Pero, por partes, que el camino es largo y está sembrado de pedruscos, digo..., de asteroides.

El juego se presenta como de expansión y dominación galáctica ambientado, cómo no, en la galaxia que todos de sobra conocemos con los personajes que ya os imagináis. Porque, eso sí, os tiene que quedar muy claro que la ambientación no podrá ser más genuina: Luke Skywalker, Han Solo, Leila Organa, Darth Vader, etc., etc. Los fanáticos, que vayan haciendo un sitio en la estantería, porque les va a hacer falta para incluir este juego.

¿Y los demás? Sigamos. «Rebellion» ofrecerá combate galáctico y sucesión de acontecimientos en tiempo real; exploración y colonización de mundos; gestión de recursos y construcción de edificios y naves; y variedad.

¿VARIEDAD? ¿CUÁNTA VARIEDAD?

«Rebellion» tendrá mucha variedad. No hay que olvidar que LucasArts sabe hacer las cosas: os podrán gustar



La enciclopedia nos proporcionará información puntual y de primera mano sobre todos los aspectos del juego y del fenómeno «Star Wars».







El juego se reparte casi por igual entre dos componentes separados: estratégico -de gestión- y táctico -de combate-

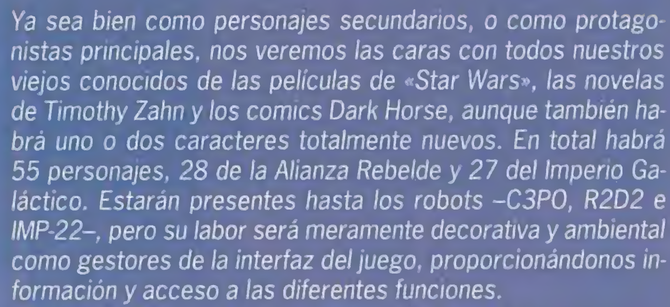






más o menos, pero ¿conocéis algún juego suyo que defraude? Pues eso, partiendo de la obligatoria elección del Imperio Galáctico o la Alianza Rebelde, dos formas de juego totalmente distintas, tendremos otras muchas decisiones que tomar, todas con su repercusión en el juego. Debido a dos cosas: el tiempo real y la inteligencia artificial, dos aspectos considerados claves en el juego y por ello bastante mimados, cuya combinación producirá que dos partidas no sean NUNCA iguales: jugabilidad y re-jugabilidad infinitas, si añadimos los correspondientes niveles de dificultad.

Como hablábamos antes, «Rebellion» va a tener dos componentes principales: estratégico y táctico. El primero de ellos será el predominante en el juego y el que esté activo cuando gestionemos nuestro imperio de planetas desde el centro de mando de nuestra nave ordenando determinadas construcciones, investigaciones, gestiones diplomáticas o movimientos de naves. Cuando esto se produzca, y coincidan en el mismo planeta naves nuestras y del contrario, saltará el elemento táctico, que podría constituir un juego por sí mismo. En ese momento, la vista cambiará a una del exterior de un planeta en 3D con las naves de ambos bandos representadas



Caras conocidas

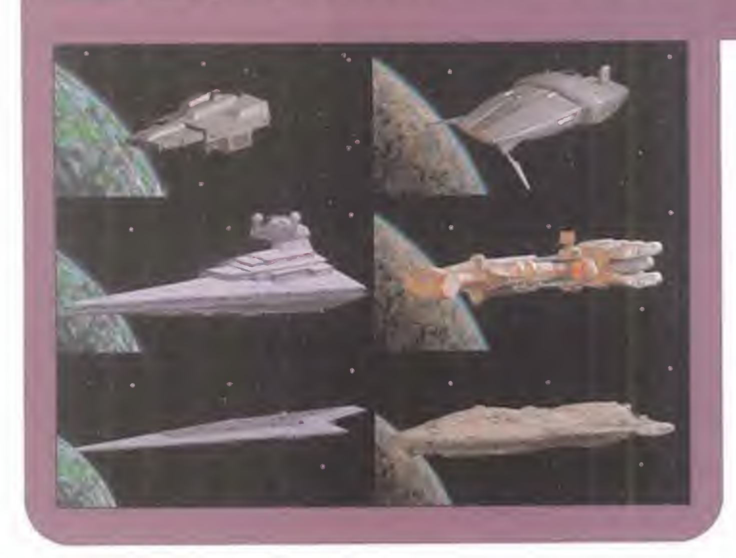
Ya sea bien como personajes secundarios, o como protagonistas principales, nos veremos las caras con todos nuestros viejos conocidos de las películas de «Star Wars», las novelas de Timothy Zahn y los comics Dark Horse, aunque también habrá uno o dos caracteres totalmente nuevos. En total habrá 55 personajes, 28 de la Alianza Rebelde y 27 del Imperio Galáctico. Estarán presentes hasta los robots –C3PO, R2D2 e IMP-22–, pero su labor será meramente decorativa y ambiental como gestores de la interfaz del juego, proporcionándonos información y acceso a las diferentes funciones.

La elección correcta de los personajes a la hora de realizar misiones, será vital si queremos concluirlas con éxito y cumplir los objetivos de victoria que se nos asignarán al principio. Tendremos unos personajes fijos y otros que se nos proporcionarán de forma aleatoria; pero todos ellos dispondrán de valores propios en espionaje, diplomacia, combate y liderazgo, y además algunos podrán investigar nuevos diseños de naves, entrenar tropas, o construir edificios a mayor velocidad de la normal. Otro uso de los mismos, bastante menos honorable, será como señuelos para ocultar la presencia de otro personaje más importante y vital en un determinado planeta, como los que aparecen en nuestra imagen adjunta.



Bienvenido a la galaxia

«Rebellión» estará compuesto por más de 200 mundos –que se dice pronto, pero ponedlos uno a continuación de otro y os daréis cuenta de que son unos cuantos– de características muy distintas agrupados en sectores de 10 mundos cada uno. La graduación del número de mundos permitirá dar lugar a partidas más o menos largas. Esos mundos son base del juego, y expandiendo nuestra influencia sobre ellos –mediante diplomáticos, mercenarios y espías– basaremos nuestra estrategia de cara a la victoria. De ellos obtendremos los recursos para mantener bien engrasada nuestra maquinaria de combate, de acuerdo con el proceso productivo ya conocido de juegos de estrategia galáctica similares. Lo primero será construir minas para recolectar los materiales y llevarlos a refinerías que los purifiquen, lo que nos permitirá usarlos para la construcción de edificios e instalaciones cada vez más avanzadas, que nos darán acceso a la creación de tropas y naves espaciales para conquistar los planetas.



La ambientación será una cualidad de la que «Rebellion» andará más que sobrado

El nivel de zoom conseguido en las pantallas 3D de los combates nos permitirá ver los detalles de las naves o el global de la flota.

en él. Ahora sería el momento de mover ficha y dar las órdenes pertinentes para acabar con el enemigo. Todo esto en tiempo real, prometiendo los señores de LucasArts hasta 20 minutos de combate, o bien ninguno, dejando al ordenador que lo resuelva.

Al margen de decisiones y luchas, «Rebellion» también nos propondrá misiones con los objetivos más dispares; desde probar la lealtad –componente clave– de un sistema, hasta liberar un personaje cautivo, o simplemente la destrucción de las defensas de un planeta. Estas misiones serán parte activa importante del juego, y su desarrollo y resultado variarán dependiendo del personaje que asignemos a su realización. Si todo esto no es variedad, que venga Darth Vader y lo vea.

PROMESAS, PROMESAS...

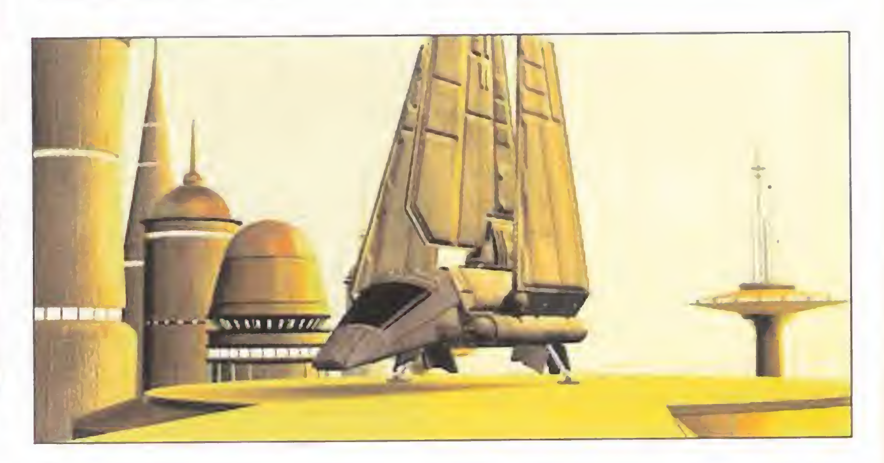
«Rebellion» también incluirá –cómo no– una completa enciclopedia sobrada de datos acerca de personajes, sistemas, naves... Será una forma de ayudar al jugador y contribuir a la ambientación «Star Wars».

El interfaz será un componente muy característico de «Rebellion», por su facilidad de uso y posibilidades. La asignación de órdenes o formación a las flotas, la selección de objetivos, o el manejo de las maniobras se realizarán cada una de ellas mediante un control independiente que nos permitirán precisión y rapidez en la toma de decisiones. Esto es en cuanto a la parte táctica; en lo que se refiere a la estratégica, los menús estarán contados, no serán numerosos, y el paso de unos a otros será fácil, al ser sensitivos al contexto y tener ayudas, como teclas de atajo o vistas individualizadas.

Hemos reservado para el final la cuestión estética y gráfica del juego, que estará en la línea de previos títulos similares, aunque sin duda gozará de ese "toque" que sólo LucasArts sabe proporcionar a sus juegos. Los gráficos parece que serán bastante funcionales y que no gozarán de demasiadas florituras, pero que tampoco complicarán innecesariamente al juego. No hay que decir que confiamos en que el ambiente puramente «Star Wars» estará más que garantizado para que propios y extraños se sientan como en su casa galáctica.

Sólo nos queda tener en nuestras manos una versión definitiva para comprobar jugabilidad, aplicación correcta de los niveles de dificultad, y lo que es más importante, adicción, el tiempo que nos mantendrá enganchados a la pantalla. Seguro que las expectativas se cumplen, ya que ¿cuándo ha faltado LucasArts a sus promesas?

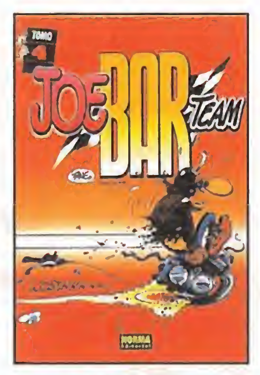
C.S.G.



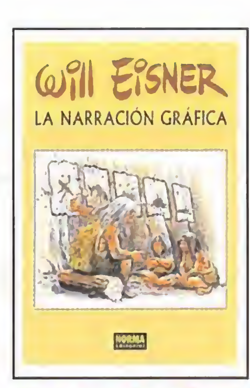
Tenemos los CÓMICS que te GUSTAN

NORMA Editorial

NOVEDADES 25 DE ABRIL 1998



JOE BAR TEAM 4
Stéphane Deteindre



LA NARRACIÓN GRÁFICA
Will Eisner



JUDGE DREDD: TOLERANCIA CERO
Rebollo - Unzueta - Ennis - Fabry...



STARDUST 1
Neil Gaiman - Charles Vess



PREDICADOR: CRUZADOS 3
Garth Ennis - Steve Dillon



THE DREAMING: EXTRAÑO AMOR 1
Talbot - Taylor - Doherty



BATMAN GRENDEL 2
Matt Wagner



PITT 1
Dale Keown



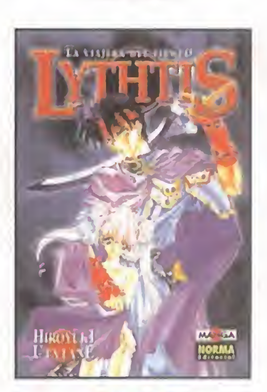
HELLBOY: CASI UN COLOSO
Mike Mignola



TRIGUN 2
Yasuhiro Nightow



ARMITAGE III 4
Zarae Ohtana - Tatsuya Ikegami



LYTHTIS
Hiroyuki Utatane



- KAMASUTRA
- NEXT MEN: MENTIRAS
- SANDMAN MYSTERY THEATRE: LA TARÁNTULA 2 (de 2)
- EL CLIC 2
- LOS LIBROS DE LA MAGIA: CONVOCACIONES 2 (de 4)
- LA LEYENDA DE MADRE SARAH 10 (de 10)

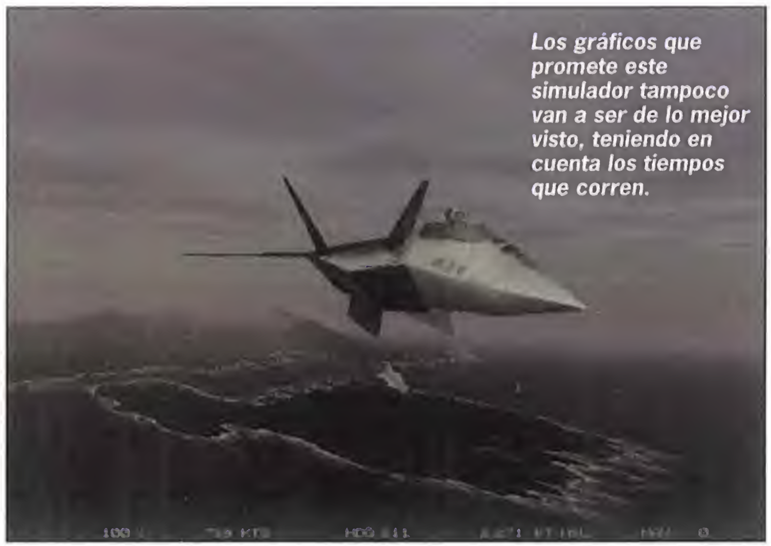
NOVEDAD ESPECIAL CAGES (JAULAS) DAVE McKEAN

AVANCE NOVEDADES SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

III MILLENNIUM (Royo) • **LORNA: LEVIATÁN** (Azpiri) • **EL ÁNGEL DE NOTRE-DAME** (Torres) • **F.A.K.K.²** (Bisley) • **JONAS FINK 3: LA JUVENTUD** (Giardino)
THORGAL: LA JAULA (Rosinski-Van Hamme) • **SUPERMAN/MADMAN** (Mike Allred) • **SIN CITY: VALORES FAMILIARES** (Frank Miller)
PREDICADOR: LA HISTORIA DE YA-SABES-QUIÉN (Ennis-Case) • **LOBO: ENCADENADO + LOBO/DEMON: HELLOWE'EN** (Grant-Garrés-Giarrano)
B'TX (Masami Kurumada) • **PLASTIC LITTLE** (Satoshi Urushihara)

Jetfighter Full Burn
Una de vaqueros e indios





Los gráficos que promete este simulador tampoco van a ser de lo mejor visto, teniendo en cuenta los tiempos que corren.

Son numerosos los simuladores de vuelo que están constantemente apareciendo en el mercado. Dentro de poco podremos contar con uno más para añadir a la colección. Se llamará «JetFighter Full Burn» y está siendo creado por Interactive Software.

INTERACTIVE SOFTWARE
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR AÉREO

«Jetfighter Full Burn» se saldrá de la norma de los simuladores de combate respecto a su presentación y estructuración. Lo que veremos será un juego basado en una historia con una alta dosis de vídeo real y de situaciones extra, además del vuelo de combate.

«JFFB» se basa en el motor del «Jet-Fighter III», y en lugar de crear el típico simulador con una Acción Instantánea, las misiones enlatadas de turno, y un par de campañas, Interactive Software ha optado por adaptar un simulador de combate a una historia. No tendremos la opción de elegir misión ni alterar sus características, así como la campaña será siempre la misma, puesto que la historia será única.

¿DE QUÉ VA LA HISTORIA?

La situación histórica nos sitúa en el año 2.006, en Escandinavia, donde la

«JFFB» estará basado en una historia predeterminada, sobre la que ocurrirá toda la acción

decadencia de los territorios de Rusia, con una alta inestabilidad económica y política, se enfrenta a la próspera y evolucionada Escandinavia. ¿A qué se debe el entrenamiento? Parece ser que en los terrenos próximos al mar de Barent se ha encontrado una gran reserva de petróleo. Este oro negro es el gran motivo de la discordia, pues si los rusos consiguiesen ocupar estos terrenos podrían poner a salvo su maltrecha economía. Estas razones impulsan al General ruso Alexander Krugov a movilizar a sus tropas para intentar conquistar los prolíficos terrenos.

Esta situación es justo el inicio del juego, y aquí es donde nosotros entramos en acción, alentados por las palabras de un ficticio Presidente de los EE.UU. Embarcados en un portaaviones, haremos frente a los aviones rusos con todo nuestro potencial aéreo, que se basa en el efectivo y conocido F-18, y en el misteriosos y novedoso F-22.

MANOS AL... JOYSTICK

Básicamente, el juego presenta la posibilidad de volar misiones de entrenamiento, o las misiones de la campaña. Todas son enlatadas y sólamente tendremos variedad dependiendo de lo exitosa que sea nuestra actitud.

Antes de poder volar, deberemos escuchar la planificación de la misión en la sala de oficiales –avisamos que este juego exigirá hablar y entender el inglés a alto nivel–.

Lo realmente curioso de este simulador será que el acceso a distintas dependencias no se hace desde la típica pantalla de menús, sino que nos desplazaremos por dentro de los pasillos del portaaviones, subiendo y bajando escaleras, y entrando o saliendo de

habitaciones, que están representadas en tres dimensiones, y por las cuales nos podremos mover con relativa libertad realizando diversas funciones según el cursor nos lo permita. Así, podremos acceder a nuestro camarote para echar un vistazo a nuestro ordenador, o bien podremos ir al la sala de reuniones a charlar con los demás pilotos. En la sala de oficiales se puede ver la información de los enemigos cazados, así como los resúmenes de las últimas misiones. Evidentemente, otra de las salas a las que podemos entrar es al hangar donde se encuentran los aviones. Aquí podremos rearmar los aviones. Lamentablemente, las combinaciones de armamento son fijas y sólo disponemos de unas pocas variantes, que si bien cubren todas las opciones, nos deja con una escasez de posibilidades evidente.

Una vez armado el avión, será entonces cuando podremos volar, despegando desde la cubierta del portaaviones. Es curioso pensar en el F 22 sobre un portaaviones, y si se observa alguna vez dudamos mucho de que sea en otro sitio que en el «JFFB», ya que el F22 no ha sido diseñado para ser embarcado, y sus características hacen difícil que pueda ir en un portaaviones.

CUESTIÓN DE MEJORAR

Gráficamente, el juego será destacable, con la posibilidad de aceptar aceleradoras 3D para una mejora gráfica notable con la incorporación de múltiples efectos, aunque en este simulador los gráficos no lucirán tanto como en otros sims. A pesar de la posibilidad de gráficos 3D, la cabina del avión carece de esta opción y su representación nos recuerda a juegos tan antiguos como «Fleet Defender», «Tornado» o «Falcon 3.0», salvando las distancias de que al menos estos tres eran más interesantes y más serios de lo que parece que va a ser «JFFB». Decimos esto porque el modelo de vuelo dejará mucho que desear, a no ser que se hagan cambios de última hora. Cada vez que en nuestras manos cae un nuevo simulador de vuelo, se le realiza un exhaustivo examen de maniobras para poder saber si el modo de vuelo es realista o no. Algo parecido a los tests que se realizan para los coches, sólo que con aviones y desde el ordenador. Estas pruebas de aviónica se inician con sencillas maniobras que permiten saber si el juego estará dentro de los que reproducen la realidad, o simplemente se limitan a poner en vuelo un avión con el mismo interés con el que harían volar un ladrillo. Pues bien, en este caso «JFFB» ni siquiera parece que va a pasar estas pruebas preliminares, dejando mucho que desear en múltiples facetas que nos es casi imposible contar por el reducido espacio. Sólo decir que el F18, en un giro intenso de 9Gs no pierde energía en ningún momento, aún incluso bajando la potencia cerca del 50%. O tal vez que el F18 es capaz de mantener un ascenso vertical constante no sólo sin perder potencia, sino acelerando siempre incluso con valores de potencia por debajo del 40 %.



Esto es algo inaudito e irreal que hace desmerecer todo el resto del juego, al menos para la gente seria.

Nos sorprende que a estas altura, alguien se dedique a crear este tipo de simuladores absolutamente anacrónicos, sobre todo teniendo en cuenta que la competencia es feroz.

Será de extrañar que «JFFB» tenga una acogida exitosa entre los aficionados porque no aportará nada nuevo, tal vez lo único que despierta la curiosidad es la historia, pero los vídeos, vistos una vez, ya no dicen nada nuevo.

G. "SHARKY" C.

Este simulador no poseerá ningún aspecto destacable positivo, a priori. Más bien parece un arcade con una dosis de aventura









Los vídeos que se incluirán es de las pocas cosas que van a poderse sacar en claro de este «Jetfighter Full Burn», a tenor de lo visto.

Gadget. Past as Future
¿Obra de arte o videojuego?





Normalmente, los títulos de los juegos dicen algo sobre su contenido. El título de la nueva obra de Cryo podría ser la excepción a la regla. O al contrario, tal vez diga todo sobre el juego, pero no seamos capaces de entenderlo.







CRYO INTERACTIVE
En preparación: PC CD (WIN 95), MACINTOSH
AVENTURA

Quizás el subtítulo añada claridad: "Past as Future" –El pasado como futuro–. No parece. ¿Y si damos otra pista?: es la obra maestra de Haruhiko Shono. Nada, ni por éstas, y confieso no conocer a tan relevante autor. Así que no nos queda más remedio que asomarnos a las pantallas del juego, a ver si se expresan algo mejor.

Pero primero ubiquemos el desarrollo del juego. Una vez más, un cometa se aproxima a la Tierra. Como sabéis, estos astros, no por desplazarse a gran velocidad por el universo han de ser menores que los más estáticos planetas. Por tanto, si combinamos masas relativas y velocidad de movimiento, tenemos que la previsible colisión podría tener efectos devastadores para nuestro hogar.

Un grupo de científicos ha comenzado, entre el general escepticismo, las investigaciones para buscar una forma de evitar el trágico acontecimiento. Aparentemente, los siete científicos han tenido ciertos problemillas, y ahora nos toca a nosotros hacernos cargo del asunto, situación nada envidiable.





Los verdaderos protagonistas de «Gadget» no serán ni personas ni animales, sino diversos objetos.

LA ETERNA HISTORIA ENTRE HOMBRE, ARTE Y MÁQUINA

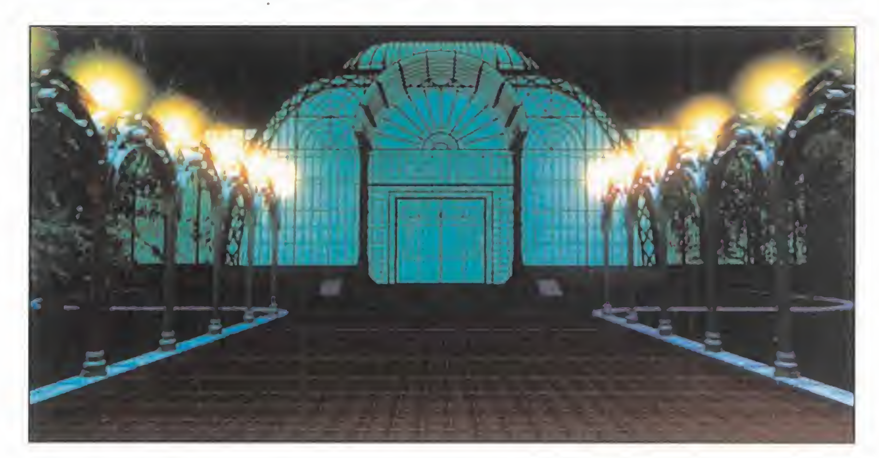
La verdad es que todo el aspecto de este juego contribuye a darle una aureola de cierta extrañeza. No parece que nos encontrarnos ante la típica aventura o simulación, sino más bien ante una película interactiva o similar. Quizá por ello sea más adecuada la denominación utilizada de "obra" que la más frívola de "juego".

Los tres ingredientes serán el hombre, la máquina y el arte; esperemos no salir chamuscados con la explosiva mezcla

De hecho, así la califican los propios creadores: es una obra de arte en que los gráficos 3D se han utilizado para obtener lugares, personas y cosas que resulten tan espectaculares como la historia. De lo que no cabe ninguna duda es de que los diseñadores –por llamarlo de alguna forma– han tratado de imbuir un gran sentido artístico a todas las imágenes del mismo. La calidad gráfica será indudable. Además, hay que decir que las escenas que se









La mayor parte de la aventura transcurrirá en este peculiar tren, con dependencias poco habituales en este tipo de transportes.

muestran corresponden al desarrollo real del juego, no son las típicas escenas introductorias.

Lo que pasa con «Gadget» es que no se sabe muy bien dónde empieza el juego y dónde las escenas intermedias, pues parece estar todo revuelto. Para dar mayor énfasis a la faceta artística, otro dato atípico: el juego se acompañará de un volumen de considerable tamaño y más de 200 páginas, todo él lleno de fotografías posiblemente sacadas del juego, y también con un texto –muy escaso– en japonés. La verdad es que todo esto es muy raro: uno se espera un manual de instrucciones, o la típica historia con pistas, y se encuentra con un libro de ilustraciones.

Pero también resulta bastante extraño el argumento del juego. Se desarrolla en un mundo tecnológico que no cabe situar en el futuro, si no más bien en la época de la Segunda Guerra Mundial. Al principio, se diría que el papel a asumir es el de espía –con contacto y todo–. Rápidamente, se nos dirigirá a un ferrocarril a cuyo alrededor se va a desarrollar la aventura.

Pero tampoco el ferrocarril será convencional. En su interior vamos a poder encontrar dependencias poco habituales, como laboratorios. El viaje nos llevará a unos cuantos lugares que suponemos seguirán la línea creada por el ferrocarril: o sea, completo despiste del jugador.



El curriculum de Cryo nos hace pensar en una auténtica delicia para la vista pero, ¿lo será también en cuanto a la jugabilidad?

LAS INSTRUCTIVAS CHARLAS

Otra de las facetas más ricas del juego parecen que van a ser los diálogos con los múltiples personajes que se van a cruzar en nuestro camino, alrededor de 25, todos ellos con algo que decir y algún conocimiento que compartir.

También estará nuestro contacto, que nos irá dando órdenes precisas sobre el cometido, bien en persona o por teléfono. Y, por supuesto, los científicos, con uno de los cuales habremos de establecer contacto al principio.

Pero lo que sin duda van a ser los protagonistas del juego no van a ser personas ni animales, sino los aparatos. Al fin y al cabo, son los que dan título al juego, los gadgets. Encontraremos numerosas máquinas con utilidades inimaginables, todas ellas a nuestra disposición para probarlas. Con este tercer elemento, confluyen los ingredientes de que se va a servir este juego-obra: hombre, arte y máquina.

Y con lo dicho, no nos queda más que esperar a ver el resultado final de tanto desquicie mental. La duda que nos parece más acuciante de resolver es si estaremos ante un juego pleno de interactividad, ante una película interactiva o ante una mera sucesión de imágenes espectaculares y en 3D. Para saberlo tendremos que esperar.

F.H.G.





«Gadget» podrá oscilar entre dos extremos: ¿juego de plena interactividad o mera sucesión de imágenes?







Might & Magic VI: The Mandate of Heaven
La sexta esencia

Parece que fue ayer cuando una curiosa aventura, que se desarrollaba en un enorme territorio, ponía bajo nuestro mando un grupo de seis caracteres dotados de diversidad de habilidades y poderes, y de cuya historia no teníamos ni idea. Era «Might & Magic», y nos lo traía New World Computing. Parece que fue ayer y, sin embargo, ahora nos muestran su sexta parte.



NEW WORLD COMPUTING
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
JDR

La serie «Might & Magic», a la vista de la falta de continuación de series como «Bard's Tale» o «Eye of the Beholder», y el giro en el estilo de otras como «Ultima», se ha transformado en uno de los últimos bastiones del juego de rol clásico, acompañada en tal tarea por «Wizardry» o «Realms of Arkania».

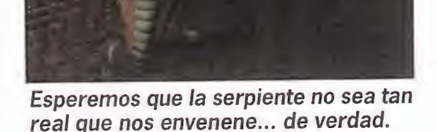
¿Qué quiere decir JDR clásico? Pues, básicamente, que cumple las tres características apuntadas al comienzo de este artículo. Y creemos que «Might & Magic VI» va a seguir fiel a la tradición, pero combinando los elementos clásicos con la perfección técnica que el nuevo entorno permite –utilizando una tecnología que sus creadores denominan "entorno de Mundo Real"–. En suma, lo que podría ser una mezcla realmente explosiva.







Un paseo pacífico por el sistema HORIZON antes de las fatigas...



Esperemos que la serpiente no sea tan real que nos envenene... de verdad.



El inventario será bastante más espectacular que la larga lista de las anteriores partes.

LOS ELEMENTOS CLÁSICOS...

El primero de ellos será el grupo de aventureros que serán nuestros miembros y sentidos en el mundo en que se desarrolla la aventura. Si bien







su número se reducirá a cuatro, desde los seis habituales, no perderán un ápice de riqueza en su caracterización y atributos. Como corresponde, habrá atributos físicos, psicológicos y habilidades que aprender. Y suponemos que el sistema de generación estará a la altura.

El lugar en que transcurrirán las andanzas de nuestra cuadrilla es el reinado de Enroth. En principio, y salvo las sorpresas a que nos tienen acostumbrados los creadores de la serie, abandonamos el mundo de Xeen y los enfrentamientos con Sheltem.

En Enroth gobierna la dinastía Ironfist. La línea de la familia sufrió una brusca ruptura con la desaparición del rey Roland, que fue sustituido por el príncipe Nicolai. Desde entonces, las catástrofes, naturales –terremotos, inundaciones...– y sobrenaturales –invasiones de demonios– se suceden, mientras los regentes se enriquecen a consta de sus vasallos y sin mayores medidas de reparación. A resultas de tan escabroso panorama, los inocentes residentes del reino han empezado a agruparse en misteriosas sectas. Una corriente de pensamiento sugiere que los Ironfist han perdido el Mandato del Cielo –que da título al juego– y ya no tienen derecho a gobernar. En esta situación de clara inestabilidad gubernamental y medioambiental se desarrollará el juego.









Como veis, no está muy claro qué pintamos nosotros en Enroth ni cuál es nuestra misión. O sea, lo que pasa siempre cuando se empieza con un juego de «Might & Magic». Pero, no os preocupéis, que todo acabará bastante bien encajado.

Para ayudarnos a concluir con buen pie la aventura, contaremos con un variado libro de hechizos, presentado de una forma mucho más atractiva que en las anteriores entregas. Y es que parece que va a ser el interfaz el aspecto más mejorado. También el inventario conoce una considerable mejora, pasando de la monótona lista de objetos, a una clara visión de sus trazos. Además, a los objetos se asocia un preciso sistema de ayuda que nos permitirá su utilización sin

Might & Magic VI» seguirá la línea de sus predecesores: cantidad de territorio, de monstruos, de objetos, de aventuras y de incógnitas


Los espectaculares efectos del sistema LABYRINTH provocarán que nos sintamos realmente allí.


Si esta hechicera no es enemiga, «Might & Magic VI» podría presentar algún elemento de interés imprevisto...

Los sistemas HORIZON y LABYRINTH, junto con un renovado interfaz, nos permitirán disfrutar al máximo de la aventura y concentramos en desvelar sus enigmas

las complejidades que ocurren en numerosas ocasiones.

Y también se nos prometen monstruos, muchos bichos con que combatir y a los que, deseablemente, derrotar. La verdad es que basta que mantengan el nivel de variedad de anteriores capítulos para que sea muy superior a la de la mayoría de los JDR conocidos. Junto con tanta "malage", trataremos con gente maja: hasta 100 NPC, cada uno con su personalidad y agenda, capaces, según nos prometen sus creadores, de tomar decisiones para sus propios intereses basándose en factores del desarrollo del juego.

... Y LAS NUEVAS TÉCNICAS

Se van a usar dos tipos de sistema o motor, ambos tridimensionales, según la banda de aventureros se encuentre en el exterior, o en el interior de edificios.

Para el exterior, se utiliza el sistema HORIZON, que ofrece libertad absoluta, permitiendo la exploración del territorio con movimiento omnidireccional, incluso vertical –volando, por supuesto, ¿cómo, sino?–. Se basa en tecnología de mip-mapping y de corrección de perspectiva. Suena todo muy bien.

En el interior de las múltiples estructuras a que nos llevará la aventura, se utiliza el sistema LABYRINTH. Gracias a él, el jugador se verá sumergido en espléndido escenario de calabozos, castillos, cuevas y guaridas. Para tal objetivo, se combinan elementos como iluminación o sprites 3-D.

El mundo en que se desarrollará el juego no funciona de una forma secuencial, sino que tiene su propio paso del tiempo, con múltiples argumentos. De hecho, el reino estará vivo y progresará incluso aunque no hagamos nada. Así, el juego no es lineal: el jugador no ha de seguir un camino específico. Y la línea argumental evolucionará según las acciones que vayamos realizando.

Tampoco son estáticos los escenarios: los bosques, cavernas y calabozos crecen, se repueblan y cambian conforme avanza el juego.

En fin, muchas cosas que ya hemos oído en numerosas ocasiones de otros JDR, y nunca han sido cumplidas de forma rotunda. Lo que pasa es que, esta vez, nos lo están anunciando unos señores con más garantías, ya que tienen a sus espaldas los cinco capítulos previos de la serie. Vamos, que parece razonable estar bastante ansioso por ver el resultado final de tal cúmulo de ideas que será «Might & Magic VI». A ver si tenemos pronto el gusto.

Ferhergón

Esos puntos comunes

La serie «Might & Magic» ya tiene cinco precedentes, y en todos ellos hemos tenido que recorrer amplios escenarios y realizar un gran cantidad de pesquisas para enterarnos de algo. Y, sin embargo, han mantenido ciertos puntos comunes, que hacen sospechar que quizá la sexta parte también mantenga el nexo argumental con las anteriores. Claro que, a priori, no es posible decirlo: lo sabremos durante el juego.

En toda la serie, hasta el momento, estará presente el tema de los cuatro elementos básicos. En torno a ellos se construirá el territorio, los enemigos y hasta el enigma final. También va a permaner el gran enemigo, que ha variado en nombre, pero siendo el mismo –como se descubre al final–. Corak, Sheltem, Lord Xeen. Ya veremos si al rey Roland no se lo ha ventilado otra versión del infausto personaje.

Otra cosa que suele suceder es la repentina aparición, en un mundo ambientado en la Edad Media –espadas, posadas...–, de vestigios de una civilización mucho más avanzada, tales como naves espaciales y robots. Y es que el tal Sheltem parece que, o bien es de otro planeta, o bien viene del futuro. Pero, bueno, nada de esto tiene por qué ocurrir esta vez.

En España se han publicado las últimas tres partes. «Might and Magic III» se desarrollaba en Terra; «Might and Magic IV» lo hacía en Clouds of Xeen, y la quinta parte transcurría en Darkside of Xeen. Curiosamente, si se instalaban las dos últimas partes en un mismo disco duro, se unificaban los dos mundos anteriores en uno solo –World of Xeen– y aparecían nuevas aventuras para el insaciable jugador.

En todo caso, quién sabe qué nos espera en Enroth.

El Poder del Voodoo

3Dfx Voodoo

PARA JUGAR EN PANTALLA GIGANTE SALIDA TV

miroHISCORE 3D
Voodoo

Como tarjeta gráfica complementaria a la que ya tienes, miroHISCORE 3D entra en acción cuando llega el momento de disfrutar sin límite de los juegos más actuales. Sus 6MB de memoria, capacidad 3D y soporte de filtros aseguran los más finos detalles en todos los gráficos.

miroHISCORE 3D

miroHISCORE² 3D
Voodoo²

¿Estás preparado para superar todos los límites? Dotada de 12MB de potencia y el nuevo chip Voodoo² 3Dfx, miroHISCORE² 3D alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te trasladarán al otro lado de la realidad.
Entra en acción sin límite con miroHISCORE² 3D.

UMD

UMD, S.A. • Tel. 94-476 29 93
UMD Madrid • Tel. 91-654 69 47
UMD Valencia • Tel. 96-339 03 70
http://www.umd.es

miro MEDIA

Vientos de renovación

Renovarse o morir, como dice el dicho. La renovación responde más a cuestiones estéticas que a otro tipo. La Escuela necesitaba un nuevo "look" y ha llegado la hora del cambio. Nueva estructuración, nuevo diseño y algún nuevo apartado; pero los mismos contenidos de siempre, con vuestras cartas, las noticias y el ranking. Esperamos que el cambio sea para mejor y la sección os guste más que antes y os resulte más útil también, si eso puede ser posible. Y es que nos habéis puesto el listón muy alto.

Como para nosotros, los lectores sois lo primero, a partir de ahora vamos a empezar la sección con vuestros ruegos y preguntas, para que no digáis. La última tendencia que venimos observando es el fenomenal impacto que ha tenido ese fantástico juego llamado «Total Annihilation», y que aclamáis en muchos de vuestras cartas.

Otro juego que os ha impactado es **«Constructor»**, y para él es el truco que nos trae nuestro amigo Murrio, para cuando nos ataquen los obreros del enemigo. Pulsaremos sobre uno de los obreros del equipo contrario, y luego, sin deseleccionarlo, cogeremos a todos nuestros obreros y les haremos atacar a otro obrero del equipo contrario. Si lo hemos hecho bien, el obrero enemigo que hemos seleccionado al principio nos ayudará.

Darío Díaz es uno de los muchos de vosotros que nos enviáis trucos para **«Age of Empires»**, pero el es el que más envía, por lo que vamos a publicarlos todos. Para usarlos no hay más que pulsar Enter y teclearlos posteriormente:

Big Bertha: Da a las catapultas un alcance de 16 y un area de daño de 10.
Bigdaddy: Nos proporciona un coche con lanzamisiles.
Coinage: Da 1000 de oro.
Diediedie: Mueren todos.
E=MC2 trooper: Nos da un soldado con lanzacohetes.
Flying Dutchman: Transforma los destructores en un barco que va por tierra.
Gaia: Nos da control sobre los animales.
Hari Kari: Nos suicidamos.
Home Run: Victoria en el nivel.
Hoyohoyo: Proporciona a los sacerdotes la velocidad de los caballos y los puntos de vida de un elefante.
Icbm: Da a las ballistas alcance de 100.
Jack Be Nimble: Las catapultas disparan vacas y aldeanos.

«Total Annihilation» se hace poco a poco con un lugar importante en las preferencias de los estrategas



Warhammer 40000 : Chaos Gate


Creatures 2


Malkari

RANKING DE BATALLAS

Nuestra lista es el mejor indicador de vuestras preferencias, que desde hace un par de meses se decantan hacia dos juegos principalmente: «Age of Empires» y «Total Annihilation», que supera hasta a «C&C», y con «Civilization II» muy destacado, pero el líder es el que ya sabéis, el de siempre...

1.-	C&C: RED ALERT
2.-	WARCRAFT II
3.-	CIVILIZATION II
4.-	AGE OF EMPIRES
5.-	TOTAL ANNIHILATION
6.-	COMMAND & CONQUER
7.-	THEME HOSPITAL
8.-	DUNGEON KEEPER
9.-	DUNE II
10.-	Z

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias Noticias

Mindscape está desarrollando «Creatures 2», dotado de una inteligencia artificial más sofisticada que el primero que propiciará que los Norns sean criaturas más avanzadas, tengan sistemas internos más complejos, y órganos reales. Los niveles de respuesta emocional y de interactividad con sus criadores –nosotros– también serán mayores, y la influencia del ecosistema será mayor en su salud y comportamientos. Podremos utilizar en esta segunda parte nuestras criaturas de la primera, y seguir intercambiándolas con otros jugadores. Todo esto será en otoño.

«Star Wars: Force Commander» es el próximo juego de estrategia en tiempo real en 3D –como «Total Annihilation»– de LucasArts. Ambientado en los hechos de la película «El Imperio Contraataca», su nivel de realismo gráfico será tal que necesitará una aceleradora 3D. Estará dividido en misiones, que podremos realizar con cualquiera de los dos bandos de «Star Wars», estando representadas todas las unidades de la saga, más algunas nuevas, hasta totalizar 100. Saldrá también en otoño.

Como bien afirmaban los rumores, **SSI y Random Games** están preparando «Warhammer 40.000: Chaos Gate». Va a ser un juego de estrategia táctico, con un desarrollo por turnos y que utilizará el engine de tercera generación empleado en «Wages of War» o «Soldiers at War», con la adicción del manejo de vehículos. En él seleccionaremos un grupo de marines para cumplir 18 misiones unidas en forma de campaña, o bien otras independientes creadas con un editor.

La versión multijugador de **«CivII»** ya está en proceso, se llamará «Ultimate Civilization II Multiplayer», y permitirá jugar contra otros seis jugadores por Internet, e-mail, modem, serie, red o incluso en el mismo ordenador. Tendrá una función de negociación y chat exclusiva, y será compatible con los escenarios creados previamente.

«Malkari» es lo último de Interactive Magic, un juego de estrategia galáctica por turnos en el que tomarán parte simultáneamente hasta 40 jugadores con el trasfondo de la conquista de un sistema solar. Este juego sólo multijugador estará realizado en 3D, y los componentes predominantes serán: construcción, investigación y diplomacia.

La aportación de Talonsoft a la estrategia en tiempo real se llama **«Tribal Rage»**, ambientado en un mundo futurista postapocalíptico disputado por 6 tribus de forma simultánea. La variedad estará en las unidades, muy originales, y en el armamento, así como en la posibilidad de diseñar nuevas unidades, algo realmente novedoso. También incluirá un editor de misiones para acompañar a las de la campaña por defecto.

Interactive Magic ya tiene prácticamente terminado «Road to Moscow», un wargame puro anunciado hace casi un año, que nos llevará al asalto alemán sobre Rusia en la Segunda Guerra Mundial. Las novedades más interesantes de este título sobre sus similares serán una IA fundamentada en bases de datos, y un interfaz algo distinto a lo visto hasta ahora, con gráficos tipo wargame estándar.

Psygnosis prepara «Global Domination», una mezcla de juego de estrategia, wargame, y arcade, en 3D, y que ofrecerá distintos niveles de juego. Será publicado en invierno de este año, en PC y en PlayStation. Por ahora, pocos detalles.

«Seven Kingdoms Plus» es un disco de escenarios para «Seven Kingdoms» que incorpora 10 nuevas culturas –india, zulú, y egipcia–, un terreno distinto –nieve–, y 10 escenarios nuevos, entre otras nuevas características.

Microprose ha decidido hacer un cuatro título en la serie «X-COM». «X-COM: Interceptor» va a tener componente estrategia, pero va a ser en esencia un simulador de combate espacial. No obstante seguro que es un título que apasiona a los fanáticos de la serie, por lo cual lo seguiremos con atención.

Noticias Noticias

Estrategas Enredados

En este epígrafe vamos a agrupar las direcciones de correo de todos vosotros que queréis salir del anonimato estratégico, y las direcciones web más importantes del mes.

Los buzones de los lectores son:

mdpereab41@smail.ocefss.ucm.es: «C&C», «Constructor» y cualquier otro tema.
storresm@nexo.es: «Red Alert».
danielfe@ciudad.com.ar: «Panzer General» y «Panzer General II».
rubens@jet.es: Recopila trucos.
phernandezg@papps.org: «Age of Empires».

Y las direcciones web:

Unofficial «Age of Empires» Page
http://www.geocities.com/TimesSquare/Battlefield/3079/index.html
Annihilation Center
http://annihilationcenter.com
«Sid Meier's Gettysburg» Alternative
http://world.netgate.net/gettysburg


X-COM: Interceptor


Civilization 2 Multijugador

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **estrategas.micromania@hobbypress.es**

Medusa: Convierte aldeanos en medusas.
No Fog: Muestra el mapa.
Pepperoni Pizza: Nos da 1000 de comida.
Photon Man: Nos da un soldado con un arma láser.
Quarry: Proporciona 1000 de piedra.
Resign: Para cambiar tu nombre.
Reveal Map: Muestra el mapa.
Steroids: Los aldeanos construyen más rápido.
Woodstock: Proporciona 1000 de madera.

Darío también tiene sus preguntas sobre «Age of Empires», que seguro que vosotros también os habéis hecho. Las enuncio, y seguidamente las contesto.

¿Cómo son los artefactos y dónde pueden salir? Sólo salen en determinadas misiones y tienen un propósito específico.

¿Cómo se pasa la sexta misión de Babilonia? Su nombre es La Caravana, y es una misión rápida en la que deberemos llevar una estatua a un templo situado en el Noroeste del mapa desde la esquina Sur, que es nuestro punto de partida. Lo primero es agrupar a tus cinco hombres y moverlos hacia el Norte con pasos cortos, cuidándonos de leones y elefantes, con lo que llegarás a un bosque que bifurca el camino hacia el Este y hacia el Oeste. No cojas ninguna de las dos direcciones, sino que busca una abertura entre los árboles y métete por ella en dirección Norte, hasta que llegues a un río, que bordearás hacia el Sudeste hasta que llegues a un grupo de leones, que eliminarás. Cruza el río por el puente y dirígete hacia el Este pasando la bandera Elamita, y después hacia el Norte subiendo por los acantilados, desde donde podrás matar algunos hoplitas. Baja por la ladera Este de la colina y dirígete hacia el Norte hasta que llegues al muro, que bordearás pegado a él hasta que llegues a tu templo.

Las novedades más significativas incluyen «Warhammer 40.000» y «Creatures 2», ambas de Mindscape

Pablo Tomé nos cuenta una forma de jugar a **«Red Alert»** con las unidades sólo disponibles en partidas multijugador. Para ello, en la pantalla principal, pulsamos sobre Multiplayer Game, y luego sobre Skirmich, con lo que saldrá una pantalla donde deberemos seleccionar el lugar donde nos encontraremos, la dificultad, etc. Al terminar, pulsamos OK y ya estará, a jugar. Sólo tendréis que saber que las misiones son siempre de destruir por completo al oponente.

Alfredo Vicente Ríos nos filtra una noticia de la que ya teníamos conocimiento: Mindscape está desarrollando en secreto un juego sobre «Warhammer 40.000», sobre lo que podréis leer más en nuestro recuadro de noticias.

Finalmente, Fernando Rodríguez Serrano, de Valladolid, y Jorge Carrasco Machado, de Madrid, me preguntan por lo mismo: «Star Wars Rebellion». Tranquilos, se va a publicar. Y su fecha de salida está próxima, pero mientras tanto, idos enterando de todos los detalles del juego en la preview que incluimos en este mismo número de Micromanía.

Y hemos llegado a la última de las consultas de este mes. Disfrutad con las demás partes de la sección y con la revista en general, mientras llega la reunión del próximo mes. Espero que para entonces el nuevo formato sea más familiar.

El Estratega Anónimo
(alias Ramses II)

EL TRUCO DEL MES...

Constructor

Estos trucos sólo funcionan en la versión DOS de «Constructor», y los tendréis que teclear seguidos de Enter en la pantalla de selección de jugador individual o de juego por red. Si el truco está bien escrito, oiréis un sonido que os lo indicará, y en el juego aparecerán las letras "C+" junto a la fecha. Los "cheats" son:

speed471: Acelera el juego en red.
worker902: Puedes comprar obreros donde quieras.
gangster822: Te permite convertir los obreros en gangsters.
weapons473: Te permite comprar cualquier arma para los gangsters.
tenents127: Puedes seleccionar cualquier inquilino en cualquier momento.
fences673: Construye vallas donde quieras hacerlo.
loans039: Pide dinero al banco.
estates131: Compra las propiedades que quieras.
houses738: Puedes seleccionar cualquier casa en cualquier momento.
build909: Construye instantáneamente usando CONTROL.
actions674: Utiliza las acciones que quieras en el nivel fácil.
gadgets337: Construye cualquier artefacto que desses.
missions824: Con ALT+I puedes desactivar las misiones.
complain840: Con ALT+C puedes desactivar las quejas.
cadets552: Con ALT+P y ALT+M colocas policías y gamberros, respectivamente.
teams418: Puedes cambiar tus equipos en las partidas de un solo jugador.
map751: Te permite jugar cualquier mapa con cualquier número de jugadores.
Esperamos que os sirvan de mucho.

JUEGOS 3D





Nunca se han ido del todo, pero sólo cada cierto tiempo se junta un buen número de juegos 3D, básicamente de acción, en un corto periodo de tiempo. Pero cuando parecía que todo se iba a reducir a una legión de imitadores —de calidad, eso sí— de «Quake», nos encontramos con que la acción va cediendo poco a poco paso a la aventura y el rol, o su posible influencia en el shoot'em up 3D más tradicional. Micromanía ha decidido echar un vistazo a los juegos que se preparan para los próximos meses, que avanzamos en un rápido repaso.

EL SALTO VIRTUAL

Lo que aquí avanzamos, sin embargo, no es más que aquello que ya es conocido, y que estará disponible en breve, a modo de puesta al día. Para más adelante, se espera que nuevos proyectos sean capaces de avanzar cualitativamente en técnica, explotando al máximo la nueva generación de aceleradoras 3D -que, inevitablemente, marcan el futuro-, e incluso de nuevas tarjetas aún no anunciadas, cuya aparición no se prevé hasta dos años como mínimo.

Ya está más que confirmado -oficialmente, en nuestra visita a la Suite 666, donde id tiene sus oficinas en Mesquite- el desarrollo de «Quake III» para, posiblemente, finales de este año o principios del que viene. La causa, oficial, es que «Trinity», el gran salto en tecnología planeado por John Carmack, no aparecerá, en contra de lo previsto, hasta finales del 99. Según Barrett Alexander, id no se puede permitir estar más de dos años sin lanzar un nuevo título. Algo en contra de su, hasta ahora, habitual filosofía, puesto que jamás se habían preperado más de dos títulos basados en un mismo engine («Quake II» no es sino una mejora de la base de «Quake», preparada de manera específica para el soporte de aceleradoras). «Trinity» sólo utilizará render por hardware, y «Quake III» hará lo propio, como un paso intermedio entre la tecnología de «Quake» y la de «Trinity». La razón no oficial posiblemente es que Activision quiera estrujar la gallina de «Quake», para lo que habrá puesto un buen montóm económico a disposición de id.

Por otro lado, comienzan a aparecer noticias de los juegos que específicamente se preparan para las tarjetas 3D de segunda generación, como las que incorporan el chipset Voodoo 2. El primero que ha salido a la luz es «Shot», de la compañía Housemarque, afincada en Finlandia. Y decimos específicamente, porque casi todos los juegos que aparecen en este informe ofrecerán opciones de nuevas tarejtas 3D, bien por compatibilidad, bien por soporte específico, aunque ninguno está siendo desarrollado únicamente para estas tarjetas, como ocurre con «Shot».

Por otro lado, en el mundo de los juegos 3D está cada vez más a la orden del día la "guerra de los engines". Hasta el momento, dos juegos se llevan la palma, «Quake II», que gana por goleada (basados en el engine de id están siendo desarrollados el 80% de títulos 3D), y «Unreal», que más modestamente también ha conseguido licenciar su engine, a varias compañías (una de las más destacadas es Microprose, que incorpora el engine de Epic en su inminente «Klingon Honor Guard»). Pero pocos, muy pocos títulos hay desarrollados con tecnología propia. Todo esto puede ser excelente o desesperante, puesto que si la tecnología es inevitable que alcance un estándar, no es deseable que todos los juegos estén cortados por idéntico patrón, un riesgo más que considerable, mucho más ahora que John Carmack parece haber ganado una particular batalla, puesto que es muy posible que Windows 98 incorpore OpenGL junto a D3D como API específico. Pero, como el mismo Carmack dice, el chipset Voodoo 2 es fantástico.

Bien, con todo, lo que se puede intuir es que la calidad va mejorando, y que parece que dejamos atrás los tiempos de la legión de clónicos, que surge de vez en cuando. Esperamos que sea cierto.

UNREAL
Brutal

EPIC/GTi

El eternamente esperado, retrasado, perfeccionista y espectacular proyecto de Epic Megagames, por fin está en su última fase de producción. Cuando «Quake» no era más que una promesa, Epic anunciaba que «Unreal» traería la revolución, y en todo el mundo se hablaba de este juego como el verdugo de «Quake», sin que ninguno de los dos hubiera pasado de la fase de más primitiva de su desarrollo.

Han pasado más de tres años. «Quake» causó la revolución; «Quake II» ha llevado la idea original a sus más altas cotas de perfección, gracias en gran parte al soporte de hardware 3D... ¿Dónde se queda «Unreal»? Todo indica a que llega tarde para comer su trozo del pastel. Sin embargo, como se suele decir, la espera va a merecer la pena, porque «Unreal» será, como dentro de poco se podrá comprobar, de lo mejor que el género de acción 3D ha dado en toda su corta historia.









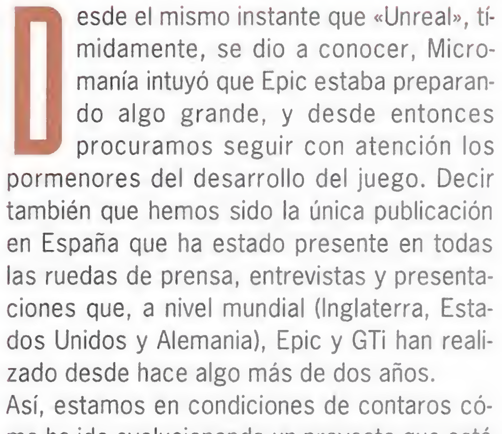


Desde el mismo instante que «Unreal», tímidamente, se dio a conocer, Micromanía intuyó que Epic estaba preparando algo grande, y desde entonces procuramos seguir con atención los pormenores del desarrollo del juego. Decir también que hemos sido la única publicación en España que ha estado presente en todas las ruedas de prensa, entrevistas y presentaciones que, a nivel mundial (Inglaterra, Estados Unidos y Alemania), Epic y GTi han realizado desde hace algo más de dos años.

Así, estamos en condiciones de contaros cómo ha ido evolucionando un proyecto que está condenado al éxito, por concepto, calidad técnica y jugabilidad.

REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA

«Unreal» va mucho más allá del simple juego de acción 3D. Para empezar, el concepto tecnológico era ya revolucionario al principio. Cuando otras compañías todavía trabajaban sobre el engine de «Doom», y mientras id daba ➤







forma al de «Quake», Epic desarrollaba un motor 3D capaz de ofrecer, con base software, algunas de las características que sólo se podían soñar con las, por entonces inalcanzables, tarjetas 3D. Filtrados, corrección de perspectiva, transparencias, interpolación... Bien es cierto que el hard mínimo sobre el que se asentaba este software no era cualquier cosa. Pero, dado el tiempo que se preveía de desarrollo, y la velocidad con que los PC evolucionaban en su estandarización, se anticiparon unos requisitos de P133 MMX, con 16 MB de RAM, que finalmente se quedarán –tengamos en cuenta que el juego lleva ya un año de retraso sobre la última fecha prevista– en un P166 –MMX y hard 3D recomendados– con 32 MB.

MMX fue, además, la bandera de Epic para presentar «Unreal» como el máximo exponente tecnológico del momento. Esta tecnología aún no había sido lanzada, pero era la piedra angular del proyecto, y gracias a ella el engine del juego podía ofrecer lo que podía ofrecer. Así nos lo contaron Mark Rein y James Schmalz en Londres, en la primera presentación oficial del juego, fuera de una feria internacional. Sin embargo, en Epic ya anticipaban algo más, aunque en ese instante no nos lo quisieron contar –oficialmente–, limitándose a sonreír por respuesta: el Pentium II sería la gran baza del juego. El proyecto de Intel era aún un nombre clave –Klamath– y lo único que se sabía es que existían seis máquinas en todo el mundo, a disposición de desarrolladores, para trabajar en los juegos más espectaculares del futuro. La presentación de Epic en Londres, en 1.996, de «Unreal», se hizo con un Klamath. Y, todo esto, ¿en qué deriva? Sencillamente, en que, hoy por hoy –con permiso de la competencia– «Unreal» ofrece un concepto tecnológico superior, no sólo apoyado en grandes CPU, sino optimizado para Pentium de gama media –siempre recomendando el hard 3D–, que resulta en los efectos de luz, sombras, plasma, niebla, agua, fuego, combinaciones de

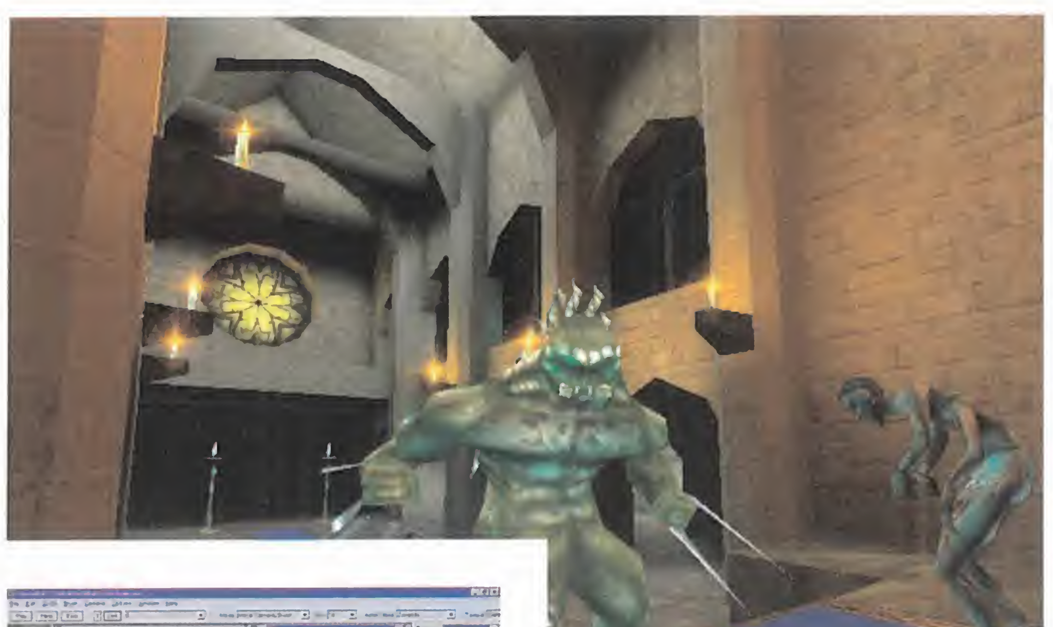






EFECTOS INCREÍBLES

Luces, combinaciones de colores, texturas escalofriantes... Todo eso y mucho más tiene cabida en «Unreal». Si tecnológicamente se anticipaba revolucionario desde el principio de su larga creación, gracias a un engine sobresaliente, el uso del hardware 3D permite obtener algunos efectos realmente maravillosos. Éstas son sólo unas imágenes, a modo de ejemplo, de lo que el juego llegará a deparar.







fuentes de color en movimientos, etc., más increíbles y asombrosos que se puedan imaginar. Además de ofrecer un engine pasmoso, por su eficacia en la gestión gráfica.

OTROS MUNDOS

El tema del diseño ha sido, además, el gran reto de «Unreal» junto a la tecnología. Ofrecer algo pocas veces visto, que lo que llevó a Epic a contratar a diseñadores de todo el mundo, y trabajar con Internet como medio de comunicación, para obtener los niveles más espectaculares, así como el diseño gráfico más impactante que se pueda pensar.

La diabólica habilidad y genialidad con que ha sido ideado todo en «Unreal» no hace pensar sino que nos encontramos ante lo que será una verdadera obra de arte. Independientemente de que guste o no, «Unreal» ofrece detalles de talento por doquier, pensando en un desarrollo de la acción que lleva el juego más hacia el nivel de una película, que de un entretenimiento en el ordenador.

El juego multiusuario es, para finalizar este esbozo sobre el programa, uno de los mejores aspectos del mismo –no olvidemos tampoco el editor, claro–. La concepción increíble de un juego en Internet, trabajando sobre una base multiservidor, esto es, varios servidores en todo el mundo tienen un juego en funcionamiento simultáneamente, y para agilizar y optimizar el proceso el jugador pasa, físicamente, de uno a otro según el área donde se desarrolle la acción que lleva con su personaje, jamás se había llevado a cabo. Y en cuestión de red local y conexión directa, «Unreal» da lo mejor de sí. A todos los niveles, excepcional.

Los múltiples cambios que ha habido en el desarrollo del juego no han servido sino para mejorar todo hasta un nivel exquisito, de diseño, acción y jugabilidad, además de tecnología. En pocas palabras, «Unreal» será, hasta que así lo dicte id, salvo imprevistos, el juego a batir en el mundo 3D.

CREAR MUNDOS

El editor es otro de los apartados de verdadera genialidad de los talentos de Epic. Aunque aún no se ha decidido qué versión se ofrecerá del mismo, el simple hecho de tener una herramienta como ésta, tan potente que en calidad podría ganar incluso al mismo juego, a disposición del usuario, es sólo una muestra de lo que en Epic han querido hacer, que no es sino ofrecer la máxima calidad posible, a todos los niveles.





ENTREVISTA

Hablamos con Jay Wilbur, PR de Epic

MICROMANÍA: ¿Cuáles han sido las principales causas del enorme retraso del lanzamiento de «Unreal»?

JAY WILBUR: *Bueno, no se puede hablar de un problema, per se, cuando de lo que se trata es de buscar la máxima calidad posible en un producto, como es el caso de «Unreal».*

Poco podía imaginar Jay Wilbur cuando nos presentó «Quake» en el ECTS, que poco después estaría trabajando para la competencia que, por entonces, se adivinaba más directa de id Software. Sin embargo, el paso de Wilbur a Epic, y a llevar «Unreal» por todo el mundo, no ha sido nada traumático. Este verdadero apasionado de los juegos disfruta de su trabajo enormemente, aunque siempre lo mantiene en un segundo plano si su familia está por medio.

Los chicos de Epic lo único que han hecho ha sido crear un juego espectacular y, si hay que achacarles algo, es el no haber sabido parar a tiempo incluyendo multitud de detalles... más y más cosas que hacen de «Unreal» algo único.

Es seguro que podían haber lanzado el juego mucho, mucho antes, pero ese incesante trabajo para ofrecer algo más que el resto, ha sido la causa principal del retraso.

MM.: ¿No ha sido debido, entonces, a que exigía un equipo demasiado potente, desde el principio?

J.W.: *No, realmente, no. Todo lo que hay en el juego, todos los efectos, niebla, fuego, agua, etc., son enormemente realistas. Lo que hace falta es tiempo para poder hacer eso, y que funcione efectivamente bien, pero no es cuestión de los requisitos mínimos del hard.*

MM.: Parece ser que el engine ha cambiado considerablemente desde el comienzo del desarrollo pero, ¿es la base la misma que entonces?

J.W.: *Sí, hubo muchos cambios. Se puede decir que cada dos meses había cambiado en un montón de aspectos.*

Pero la base es idéntica al principio. Lo que se ha hecho es mejorar, mejorar en todo. Por ejemplo, el editor ha cambiado muy poco en apariencia, pero en la programación es donde se han producido cambios muy importantes.



MM.: ¿Será lanzado por fin el editor, junto con el juego?

J.W.: *Sí. Será una versión más avanzada de la que hay ahora.*

De todos modos, aún no está claro cómo se lanzará. No sabemos si incluir una versión shareware, o varias ediciones del juego, con y sin editor... Todo se verá en pocas semanas.

MM.: ¿Cuál fue la idea tras el desarrollo del editor? ¿Quizá potenciar el "feedback" del usuario, con el acceso a Internet para cargar y descargar niveles, personajes, etc.?

J.W.: *Sí, esa es la idea principal. Cuando estaba en id Software y comenzamos a trabajar con «Quake», eso era algo que la gente ya demandaba, pero el editor de «Quake» era realmente caro, y además en id enseguida nos lanzábamos a por la siguiente tecnología.*

Ahora, con «Unreal» y su editor, podemos aprovechar toda la creatividad de la gente.

MM.: Cuando el proyecto comenzó, Epic trabajaba con sus diseñadores vía Internet, pues estaban repartidos por todo el mundo. ¿Se ha mantenido esta política para los últimos meses del desarrollo de «Unreal»?

J.W.: *Al final la gente terminó por juntarse en los estudios de Canada (los últimos seis meses). Internet es genial para trabajar con gente de talento en todo el mundo, pero para dar los últimos retoques, y hacer el trabajo más duro, era necesario trabajar más rápido, y tener un feedback inmediato.*

MM.: ¿De qué modo la evolución de la tecnología, y la adaptación del juego a la misma, ha afectado a su desarrollo?

J.W.: *Bueno, el soporte de tarjetas 3D es relativamente simple. El gran trabajo hay que realizarlo antes y, además, a veces es difícil anticipar todo lo que va a aparecer, así que el esfuerzo se hace antes, y después se va aplicando a todo lo que hay.*

Tampoco se puede estar continuamente haciendo APIs para tarjetas 3D, desde luego. D3D quizá no es todo lo potente que se desearía, pero es bueno como soporte general. Después, ciertas tarjetas, las mejores, como 3Dfx se van haciendo con soporte más específico. Así que, no se puede decir que el desarrollo se haya visto afectado, realmente.

MM.: Con todos los retrasos, y nuevos juegos como «Quake III», o «Trinity», en camino, ¿no es posible que «Unreal», tras la revolución tecnológica que anticipaba, se quede desfasado, finalmente?

J.W.: *La cuestión de la tecnología es peliaguda, pero... ¿es realmente lo más importante? Mira a «Doom» y mira «Unreal»... No es cuestión de la tecnología, únicamente, aunque todos sabemos que John (Carmack) es un genio. Mira a «Daikatana», a otros juegos 3D... «Unreal» tendrá competidores, seguro, pero la gente que juega de*

"Unreal es una obra de arte..."

verdad, no mira el top de la tecnología. Le gustan los buenos juegos.
«Unreal» es un gran juego, también «Daikatana» y otros lo serán, seguro. La cuestión es disfrutar de los juegos, no de la tecnología sólo. Además, es casi seguro que los jugadores de verdad siempre se comprarán más de un título, y no se limitarán a un sólo programa.

MM.: Y, ¿cuál es la clave para hacer un buen juego, como «Unreal»?
J.W.: *Pasión por los juegos. Simplemente. Diseñadores, programadores... todos tienen una pasión, que está dentro. La gente que está aquí no trabaja por dinero, aunque a veces venga y en grandes cantidades. La gente que trabaja en esto lo hace porque disfruta con ello.*
Fíjate que se trata de crear, en toda la extensión de la palabra. No es dibujar, no es diseñar, no es programar... es crear. Crear mundos, universos, juegos.
Habla con cualquiera de la industria, con la gente de id, con los chicos de Epic... Se trata de disfrutar con lo que se hace. Otra cosa es el marketing, el mercado y los lanzamientos, pero la gente que está en esto lo hace, casi, por diversión. Incluso la gente que está arriba del todo, en marketing, está ahí por que le gusta lo que hace, no sólo por dinero, aunque sea algo que se busque, claro.

MM.: Hace ya tiempo, escuchamos rumores sobre versiones beta de «Unreal» que habían aparecido en Internet. ¿Es esto cierto? ¿Cómo puede afectar esto al desarrollo de un juego en su creación?
J.W.: *Sí, eso es algo casi inevitable a veces. El gran problema no es que el juego se distribuya, más o menos, antes de su lanzamiento, sino que la gente lo ve sin acabar, y se hace una idea equivocada. He oído rumores diciendo que la IA de «Unreal» no era buena... ¡Por favor! ¿Cómo se puede comentar algo sin que esté acabado? Eso afecta también el trabajo de los programadores. Es difícil acabar con eso. La seguridad, además, siempre puede ser sobrepasada por alguien con el talento suficiente. Es muy difícil controlarlo todo. Siempre estás a expensas de que alguien se introduzca en tu red.*
Ahora que está casi acabado «Unreal» encantará al público. Todo lo que se ha oído de bueno del juego es cierto, así que poco más se puede decir.

THIEF
THE DARK PROJECT

LOOKING GLASS STUDIOS









De Looking Glass Technologies a Looking Glass Studios. De títulos como «Ultima Underworld» a «System Shock», pasando por géneros como la simulación, con las dos entregas de «Flight Unlimited» en el mercado...
La carrera de esta compañía es brillante, aunque la cantidad no es lo que distingue su curriculum, precisamente. Y ahora, tras casi tres años de desarrollo, se acerca la nueva producción de Looking Glass en el terreno 3D, en una explosiva combinación de acción, aventura y juego de rol.
Del título original de «Dark Project», a «Thief. The Dark Project», el nuevo juego de LG pretende superar todos los límites de sus anteriores proyectos, creando los universos virtuales más impactantes que se hayan podido contemplar en un JDR, al tiempo que expandiendo la magnífica jugabilidad de juegos como «Ultima Underworld».
Estamos ante uno de los pocos títulos de aparición el mercado de los juegos 3D, cuyo desarrollo, engine, herramientas, etc., son de creación propia. No se trata sólo de hacer una diferenciación del resto y no meterse en el saco de "esto es un clon de «Quake», y esto también", sino de una definición personal y particular de Looking Glass, de lo que deben ser el JDR y la aventura 3D.
«Thief» se ambienta en un universo medieval de fantasía, y su acción transcurre en interiores y exteriores, desde alcantarillas a catedrales, pasando por poblados y ciudades de todo tipo. En definitiva, se podría considerar casi como una actualización, una revisión de la idea que dio vida a «Ultima Underworld», aunque aprovechando la tecnología más actual. Esto no quiere decir que nos encontremos ante el típico juego que necesitará un Pentium II para funcionar a la perfección. Muy al contrario, «Thief...», en principio, parte de unos requisitos de un P120, algo más que básico, para los tiempos que corren.

SIN
Buen comienzo

RITUAL ENTERTAINMENT/ACTIVISION

La experiencia acumulada tras años de trabajo colaborando con id en el desarrollo y diseño de niveles para juegos como «Doom», «Doom II», «Quake» y otros, ha permitido que Ritual se configure como compañía independiente y, utilizando la tecnología desarrollada por John Carmack e id Software, se lancen a la aventura de realizar un juego completo. «Sin» es la apuesta de Ritual para los próximos meses. Un juego que tiene más de aventura que de acción, pero que recoge lo mejor de la escuela de «Quake», y ofrece una personalidad propia.







Buena parte de la culpa del éxito de «Sin» se podrá encontrar en el diseño de la acción, y en los responsables del mismo, puesto que en nuestra visita a las oficinas de Ritual, en Dallas, nos encontramos con viejos conocidos que han pasado por diversas compañías, como Mark Dochtermann, Richard Gray, Joseph Selinske, Robert Atkins, y otros, casi todos ex Apogee/3D Realms, habiendo trabajado en juegos como «Terminal Velocity», «Duke Nukem», «Prey»..., o el mismo CEO de Ritual, Harry Miller, ex Dwango. Con semejante personal, «Sin» promete, desde luego.

LA HISTORIA

Todo comienza en el año 2.087, cuando en la ciudad de Freeport el caos y la anarquía imperan. Las fuerzas del orden perdieron la batalla contra el crimen, y se impone la creación de cuerpos de seguridad privados, para proteger a ciudadanos y grandes corporaciones, que llegarán a ser, con el tiempo, el verdadero gobierno.







Un grupo en particular domina sobre el resto, los Hardcorps, uno de cuyos integrantes, el coronel John Blade, se ha convertido en el líder de la campaña contra una peligrosa droga, el U4. Todas las pistas conducen a Elexis Sinclair, una brillante bioquímica cuya aspiración es conseguir una rápida evolución de la humanidad, sin importarle los medios, ni los efectos secundarios del U4 que está creando una peligrosa raza de mutantes descontrolados.

En realidad, Elexis no pretende hacer el mal, pero no comprende que sus experimentos puedan ser peligrosos, por lo que no permitirá que nadie se interponga en su camino.

En Ritual claman porque no se considere a «Sin» –claro está– como un "clon" de... ya sabemos quién. Pese a utilizar una tecnología base "made in id", la concepción del juego se ha enfocado al componente aventura, sobre todo. Y, más en concreto, a una aventura en la que las misiones que componen «Sin», exigen un ir y venir por distintos niveles, en una idea base similar a la de «Quake II», pero más compleja en su desarrollo.

El propio concepto de «Sin» ha obligado a Ritual a trabajar duramente en diversos aspectos, como la IA, que marquen diferencias con el resto de productos 3D del mercado –disponibles y en desarrollo–, que dejen bien a las claras el enfoque de aventura. Por otro lado, el diseño de los puzzles y distintos enigmas del juego lo alejan también



del típico shoot'em up, en el que la única misión es eliminar lo que se nos cruce por delante.

Algunos ejemplos se pueden encontrar en el diseño de los niveles, teniendo en cuenta que no sólo tendremos que recorrer multitud de enormes mapeados abriendo puertas, saltando, disparando, encontrando llaves y objetos... El comienzo de «Sin» nos obliga a realizar una preparación, como encargados de seguridad, debiendo aprender a manejar armas, prácticas de tiro, y efectuando misiones de entrenamiento.

DISEÑO Y TECNOLOGÍA

El diseño gráfico también pretende marcar diferencias con juegos de corte similar, en cuanto a tecnología se refiere. Básicamente, «Sin» se podrá enmarcar en un entorno futurista, a caballo entre una visión urbanita e industrial.

El engine de «Quake II» ha sido la base para crear este universo futurista pero, como en otros títulos, lo que comenzó siendo un proyecto que utilizaba la tecnología de «Quake», "con un engine de segunda generación, modificado y mejorado", en palabras de Harry Miller en el último ECTS, ha acabado usando el de «Quake II».

La conclusión más evidente es que la tecnología acaba afectando, y de qué manera, la jugabilidad, y muchas de las pequeñas maravillas de «Sin» no habrían sido posible de otro modo. El sistema de animaciones de los personajes, por ejemplo, que además utiliza un sistema –más y más habitual– de "blending" en tiempo real, evitando la limitación de una serie fija de frames.

El uso del hard 3D, con base OpenGL, posibilita además, según Ritual, avances significativos en la interacción con el entorno y los personajes. Los distintos efectos gráficos, explosiones, transparencias, etc., son, o pretender ser, algo más que un simple adorno estético.

En teoría, «Sin» es el típico juego que se debe valorar en conjunto, y en el que las partes forman algo más que un todo. La IA de los personajes encuentra un apoyo en la banda sonora, por ejemplo, dependiendo de la reacción a ciertas situaciones. Estas reacciones, a su vez, pueden afectar el entorno de juego, y las posibilidades de continuidad del protagonista, etc.

Para el lanzamiento de «Sin» quedan, en teoría, muy pocas semanas, pero en Ritual no quieren desvelar por completo todo lo que el juego puede dar de sí. Sin embargo, estamos en condiciones de afirmar, visto lo visto en sus oficinas, que para ser el primer proyecto en que se embarcan como compañía, es algo más que prometedor, y que a buen seguro llegará a satisfacer a los más exigentes.

QUAKE II THE RECKONING

XATRIX/ID SOFTWARE/ACTIVISION



El mejor modo de aprender como id Software busca compañías capaces de sacar lo mejor de sus programas, como «Quake II», para crear discos de datos, como «The Reckoning», es ir a las oficinas de id Software y que nos lo comenten. Así que eso hicimos, viajando a Mesquite, Texas, y charlando con los componentes de la compañía sobre el lanzamiento del primer "add on" de «Quake II».

«The Reckoning» es, como en su momento lo fueron «Scourge of Armagon» y «Dissolution of Eternity» para «Quake», el único añadido de misiones oficial de «Quake II». La historia del juego no es sino una mera continuación del juego original, aunque, por supuesto, se han introducido diversas novedades para añadir alicientes a los jugadores que no tuvieron bastante con «Quake II».

En la presente ocasión, además de pequeñas mejoras tecnológicas, sobre las versiones precedentes del engine –la actualización se produce automáticamente al instalar las nuevas misiones, sobre el juego que se tenga en el disco duro–, se han incluido un total de quince nuevos niveles.





Además de un entorno novedoso, con escenarios diferentes y distintos objetivos a conseguir, se han diseñado, como no podía ser de otro modo, varios enemigos y armas adicionales.

Entre los personajes, encontramos dos especies principales. Los Gekks, extrañas criaturas de inusitada agilidad, y cuya sangre está compuesta de ácido, con lo que son peligrosos no sólo vivos, sino hasta muertos, ya que pisar parte de sus restos dañará al jugador. Por otro lado están los Repair bots, mecanoides que siguen una pauta fija de comportamiento, y a los que es mejor no molestar.

En cuanto al diseño de armas, aunque el jugador sólo manejará dos, en realidad existen tres novedades. El Phalanx Particle Cannon dispara dos cargas simultáneas de plasma. El Ion Ripper lanza una serie de discos que rebotan en cualquier objeto que encuentren, lo que lo convierte en un arma ideal para zonas estrechas y pasillos. Por último, encontramos La Trampa, que no maneja directamente el jugador, pero es genial a la hora de eliminar enemigos, puesto que absorbe a cualquier personaje que se encuentre en sus cercanías, y los deja convertidos en cubitos.

Por supuesto, como añadido de misiones, «The Reckoning» usa y utiliza todas las posibilidades de «Quake II», incluyendo el potente modo multijugador, para el que se han diseñado niveles nuevos, con un máximo de 32 usuarios simultáneos.

HALF LIFE

VALVE/SIERRA

La entrada de Sierra en el universo de los shoot'em up 3D se realiza a través del trabajo de Valve Software como desarrollador, y con un producto que, en realidad, no es un shoot'em up. Semejante contradicción se debe entender desde el punto de vista de que, en teoría, «Half Life» es mucho más que simple acción, entrando en la corriente dominante del JDR y la aventura.

La base tecnológica es el engine de «Quake», como en muchos otros, pero para llegar más lejos incluso que «Quake II» o «Unreal», en Valve están echando el resto en el diseño gráfico, el soporte de hard 3D, el soporte MMX, y la IA, además de las animaciones de los personajes, para las que se ha creado un sistema de "animación estructural", en el que se define un "esqueleto" –no es la primera vez, pero se afirma que es lo más conseguido hasta el momento– que ofrezca un gran realismo en los movimientos del personaje.

En el terreno de la IA, Valve promete ofrecer enemigos que se adapten a cada situación, que sean capaces de crear emboscadas, que se oculten, que desarrollen tácticas de ataque y defensa... Se supone que el viejo sistema –muy conocido– de localizar al enemigo en una habitación, entrar "a saco" y descargar todo nuestro armamento no funcionará, puesto que el enemigo no sólo se moverá, sino que huirá, se esconderá, buscará ayuda y volverá, adaptándose al sistema de juego de cada usuario. Si es cierto, «Half Life» puede ser una pequeña joya de la I.A.

La historia en que se basa «Half Life» no difiere, en principio, demasiado de la de muchos otros títulos. Básicamente, se trata de una guerra entre agentes del gobierno y razas extraterrestres. Sin embargo, a medida que la acción transcurre, la diferenciación no queda tan clara entre buenos y malos. En Valve aseguran que con el tiempo, habrá que pensarse muy mucho aquello a lo que disparemos, puesto que los alien no tienen por qué ser, necesariamente, enemigos. ¿Intrigante? Otro interesante aspecto sobre «Half Life» es la afirmación de que ofrecerá un modelo físico real. No realista, sino real. Bien, sobre este punto, hasta que no se pueda contemplar algo más o menos definitivo del juego, es difícil poner la mano en el fuego, puesto que es algo que se ha comentado muchas veces, y la mayoría no con mucha fortuna. En cualquier caso, habrá que esperar para ver si todo lo que se dice de «Half Life» es cierto. Y si lo es, estamos ante un gran título.









PREY
El órdago de 3D Realms

3D REALMS/GTI



LAS HERRAMIENTAS

PREY OS

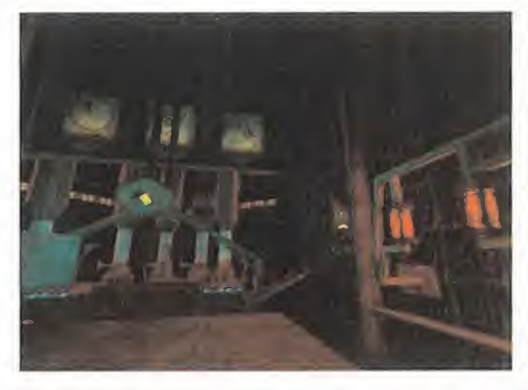
«Prey» se construye en base a un sistema operativo propio (algo muy parecido al Quake C, de «Quake»), que controla todos los detalles del juego y el engine, a través de una consola de comandos, modificando de manera dinámica cualquier punto del juego, accediendo directamente a los ficheros DLL. Además, permite la modificación en tiempo real de diversos aspectos, desde el hard 3D a la edición de una entidad que se incluya en un momento determinado en una escena.

La bomba que 3D Realms tiene preparada para los próximos meses (no, no hablamos de «Duke Nukem Forever») lleva en preparación casi tanto tiempo como «Unreal», sino más. Por el equipo de desarrollo de «Prey» ha pasado gente que hoy se encuentra trabajando en otras compañías (Tom Hall, en Ion Storm; Mark Dochtermann, en Ritual...) y, sin embargo, con todos los cambios, modificaciones, retrasos, etc., «Prey» sigue perfilándose como algo especial y espectacular.

En parte es debido a que, como en el caso de «Unreal», sus creadores pretenden ofrecer algo único y de gran calidad. Pero también es debido a dos factores tan o más importantes, el cambio vertiginoso de la tecnología hardware y las diversas mejoras de Portal, el engine de creación propia en que 3D Realms lleva trabajando desde hace años.

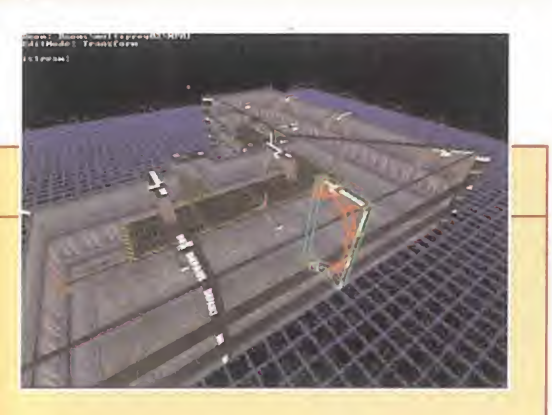
Cualquier posible efecto visual es factible, en teoría, gracias a Portal, amén de muy diversos FX como luces dinámicas con fuentes de color, transparencias, nieblas, plasma, etc.





Algo que empieza a ser habitual en la mayoría de producciones 3D, pero que ha llevado mucho tiempo desarrollar hasta la fecha. «Prey», pese a la competencia y a la tendencia a la estandarización de los entornos visuales, sigue ofreciendo –lo poco que se ha visto, medio en secreto, en las ferias así lo demuestra– algo especial. Aparenta tener unas cualidades exquisitas en su desarrollo, aunque sólo sea, por ahora, a nivel técnico, puesto que apenas se ha podido contemplar nada definitivo del juego. Habrá que esperar.



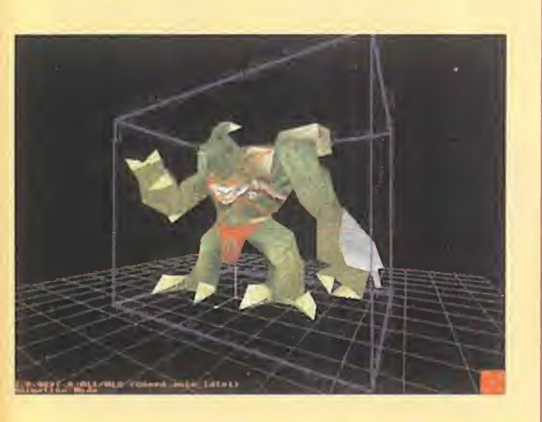


PREDITOR

El editor de «Prey» es considerado por la gente de 3D Realms como una herramienta tan sencilla de utilizar como "3D Studio", pero infinitamente más potente que cualquier editor de juegos como «Quake» o similares. Su base, aunque sorprendente, no es el trabajo en distintas ventanas y perspectivas, sino una única vista que permite modificar directamente desde el trazado de un triángulo al ajuste de un texel, amén de la integración de los distintos modelos, objetos y personajes que se sitúen en una localización definida.

SKINNER

Skinner es la herramienta que combina los modelos 3D, el mapeado de texturas y la aplicación de estos en el juego. Los modelos, generalmente diseñados en "3D Studio", se exportan a formato VRML 2, que Skinner utiliza para crear los ficheros denominados de "actores", el componente visual de las entidades y personajes que forman el sistema dinámico de «Prey».



HEXEN II
PORTAL OF PRAEVUS

RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION







Tras la derrota de Eidolon, Thyrion conoció momentos de paz y armonía, hasta que un extraño invierno llegó a esta tierra, asolándolo todo. Un nuevo continente controlado por un hechicero, Praevus, parece estar detrás del fenómeno... Así comienza la nueva historia que continúa la aventura de «Hexen II».

Si «Hexen II» fue definido por sus creadores, Raven, como la combinación de «Quake» y «Diablo», «Portal of Praevus» debe ser considerado como la mezcla de «Quake II» y... ¿«Diablo II»?

Bien, dejando de lado la broma, «Portal of Praevus» parece que intenta ir más allás del simple CD de misiones, pese a, como es natural, necesitar de «Hexen II» para su correcto funcionamiento. La mejora tecnológica respecto al original es bastante evidente y, por añadidura, además de nuevos escenarios, encontramos una historia realmente atractiva, y un nuevo protagonista, una diablesa –"demoness"– que sumar al Paladín, el Asesino, etc.

Este personaje resulta doblemente interesante, en tanto en cuanto su diseño se basa en el de un antiguo enemigo, rebelado contra el poder de Eidolon, pero que utiliza todas sus artimañas, incluso el Tempest Staff, una de las armas preferidas de nuestro antiguo Némesis, contra el nuevo "malo", Praevus.

Además, se han preparado nuevos enemigos, todos personajes habitantes del nuevos escenario, el continente de Praevus, cuyo diseño se basa en un terreno hostil dominado por un invierno perpetuo, plagado de zonas heladas, lo que ha permitido trabajar en originales puzzles a cuya dificultad de idea, se une la de desarrollar una acción en un terreno poco propicio al mínimo fallo o error.

DAIKATANA
El sueño de Romero

ION STORM/EIDOS

Cuando los ecos de la fría acogida de «Daikatana» en el E3 del pasado año no se habían apagado, saltó la noticia de que el juego de Ion Storm, la compañía de John Romero, ex id Software, cambiaba el engine de «Quake», por el de «Quake II», así como el completo rediseño gráfico que el juego iba a sufrir. Renovarse o morir. Hoy, «Daikatana», sigue siendo el sueño de Romero, después de haberse convertido en pesadilla por un tiempo, y promete ser algo realmente importante.



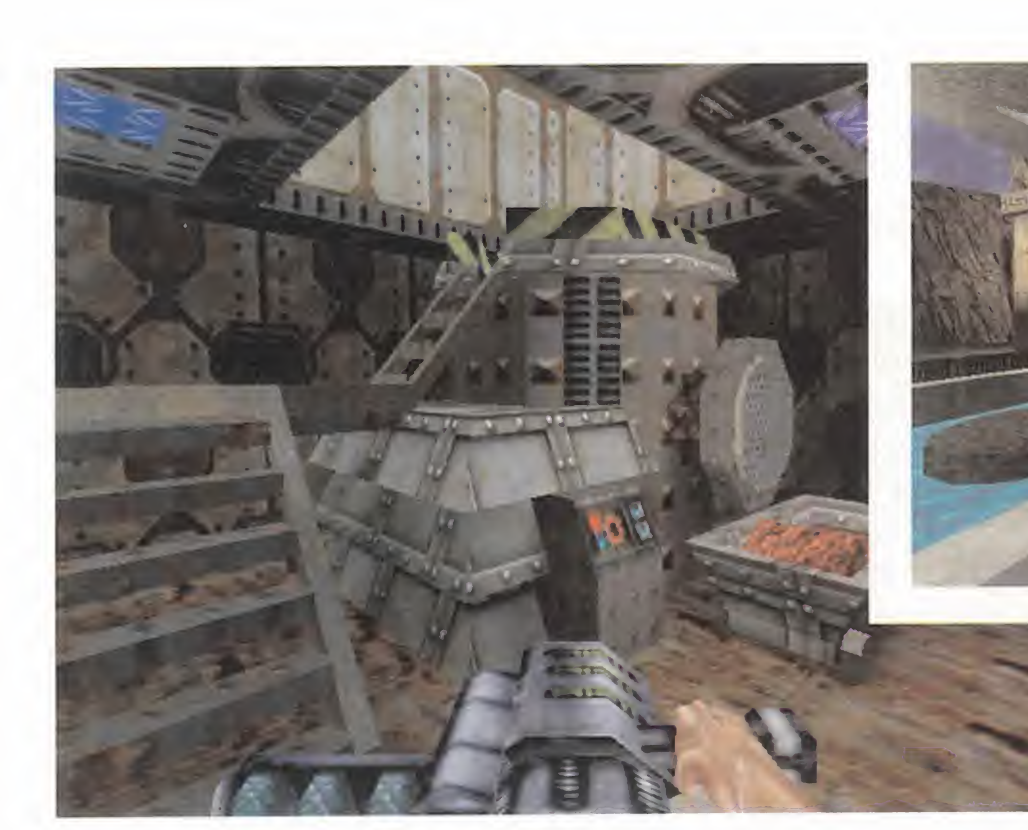
John Romero es uno de esas pocas "estrellas" del soft conocidas en todo el mundo. Y, sin embargo, su labor es la de diseñar, no de la de programar. Fundó id Software con John Carmack en 1.991, participó en la creación de «Doom» y «Quake», y dejó la compañía tras una "invitación" de sus excompañeros, llegando a un acuerdo para utilizar la tecnología de «Quake» en sus creaciones en Ion Storm.
Aquellos que estén familiarizados con el trabajo de Romero, sabrán que parte de la polémica que tuvo con la gente de id, que acabó en la creación de su propia compañía, se debió a que siempre quiso imponer una trama mucho más compleja en sus proyectos, que la que juegos como los mencionados arriba tenían. Más aventura y menos acción, en pocas palabras. Quizá, por eso, en el pasado E3 se le veía constantemente jugando a «Hexen II», en lugar de mostrar «Daikatana» –o quizás era porque le interesaba contemplar lo que la competencia preparaba–. Y eso es lo que pretende hacer «Daikatana».

TODO POR LA TRAMA

Pese a que el juego ofrece un aspecto de acción 3D inequívoco, habría que calificarlo más como un JDR. El protagonista, Hiro Miyamoto, pese a disfrutar de numerosas habilidades, necesitará obligatoriamente, de la ayuda de dos personajes secundarios, Mikiko Ebihara y Superfly Johnson, para acabar la aventura.
"3D, libertad total de movimientos y desplazamientos... eso está bien. La jugabilidad es también muy importante. Pero la historia es la base de la experiencia de juego", comenta Romero. "Quiero que el jugador se involucre de tal modo con el personaje, que ciertas escenas le hagan desesperarse, llorar o gritar, como ocurre con los juegos de Square, y sobre todo con «Final Fantasy III»."
Romero pretende que su proyecto alcance remedos de la vida real, con un equipo de personajes que trabajen en común para solventar situaciones y enigmas.
Romero pretende otorgar cierta inmersión "sentimental" en el jugador, mediante la inclusión de voces y diálogos en el juego que lo conviertan en algo cercano a una experiencia cinematográfica. De hecho, consideró desde el comienzo los diálogos como una prioridad absoluta, y encargó un guión a un profesional de Hollywood, Christian Divine, además de un aporte añadido para el conjunto en la banda sonora de Will Loconto, habitual también de las producciones para el cine.







Así, nos encontramos ante la historia de «Daikatana», una mítica espada, entre cuyos mágicos poderes se encuentra el de viajar en el tiempo.
En el 2.455, el dr. Toshiro Ebihara descubre Daikatana en una expedición arqueológica financiada por su familia, cuya fortuna procede de su abuelo, Tetsuo Ebihara, descubridor del remedio contra el SIDA en el 2.030. Por desgracia, el ayudante del doctor pretende usar Daikatana para viajar a ese año, atribuirse el invento de la vacuna y apropiarse de la fama y la fortuna de su jefe.
Entra entonces en acción Hiro Miyamoto, estudiante aventajado de Ebihara, además de experto en artes marciales, y la hija del doctor, Mikiko, que desempeñará un papel fundamental en la historia. Y así, el juego comienza.

DISEÑO

El diseño es la clave.
Eso es lo que afirma Romero. Diseño de concepto y de aventura. Diseño de niveles. Diseño de mundos y de una historia compleja y absorbente. En «Daikatana» todo gira en torno al tiempo. Distintas épocas, para las que se ha buscado una ambientación adecuada y preciosista, divididas en cuatro periodos históricos. El arranque es en el futuro, en el año 2.455. De ahí se pasa al año 2.030 para ir hacia atrás, al 2.030 A. de C. y acabar en el 560, con un conflicto final, nuevamente en el siglo XXI.





Y si tanto jaleo de viajes temporales no desconcierta al jugador, será debido en gran parte al diseño de cada episodio. Se puede hablar, sin riesgos, de mundos completamente diferentes entre sí, en idea y desarrollo, así como personajes, armas, recursos, trampas, puzzles... Un detalle curioso, por ejemplo, es que llevar armas de un nivel a otro puede ser completamente inútil –del futuro al pasado, por ejemplo–, ya que éstas pueden quedar inservibles por falta de aprovisionamiento de energía en una fuente adecuada.
El hecho de incluir además una espada, Daikatana, es uno de los aspectos más llamativos y agradecidos del juego. No sólo porque es algo que los aficionados a estos juegos encuentran atractivo, sino por que se ha concebido como parte en evolución del JDR, haciendo crecer sus poderes y habilidades, como si fuera otro personaje.
Por otro lado, como en todo buen JDR, las características y habilidades de los personajes cambiarán pero, además, Romero quiere incluir un aspecto algo distinto, y es la posibilidad de intercambiar el protagonismo entre los tres personajes principales, en cualquier momento. Así, una misma escena puede tener distintos diálogos y resolución, según con quien se juegue.
Otro aspecto interesante es la inclusión de enigmas y puzzles que no son imprescindibles para acabar el juego, pero sí aportan más variedad y aumentan la jugabilidad del conjunto. El toque de aventura, pues, queda garantizado y, finalmente, la acción, puesto que de un juego 3D se trata, no se puede quedar fuera. El soporte multiusuario estará a la orden del día, aunque no se ha definido por completo la totalidad de las modalidades que se incluirán.
En cualquier caso, y dado que ya ha habido cambios importantes, puede que haya aún más, hasta que el juego vea la luz. Y esto sólo será cuando Romero lo decida, ya que su idea es que «Daikatana» debe ser perfecto, desde su punto de vista. Como él mismo afirma, "si el juego se retrasa, será sólo por mi culpa."

BLADE

REBEL ACT STUDIOS





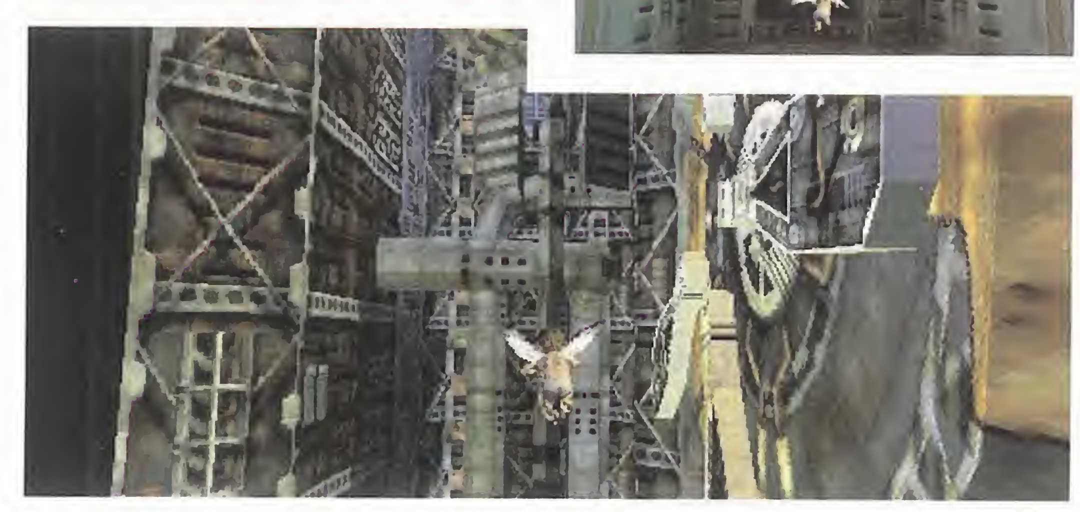


Finalmente, este año verá la luz el esperadísimo «Blade». La primera gran superproducción española 3D, desde sus comienzos, se ha visto claramente superior en ambiciones, y en muchos aspectos en tecnología, a la gran avalancha de títulos foráneos que deambulan por el mercado o van a aslir en breve.
Sin embargo, también es uno de los juegos que más se han hecho esperar. Pero merece la pena. «Blade» ofrece todo lo que una gran aventura debe tener y, en cuestión de realismo, pocas veces se habrá visto, por no decir nunca, una física tan conseguida, unos efectos visuales tan impresionantes, y una calidad global tan elevada.
Todas las nuevas aportaciones de la programación de «Blade» al mundo de los juegos 3D será algo que marque la pauta para el futuro, a buen seguro.
Aunque dentro de poco vendrá más información, hagamos un último apunte. Se va a incorporar motion capture al diseño de animaciones. Así que la espectacularidad del juego ya puede sobrepasar lo inimaginable.

MESSIAH

SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY





Excepto que el desarrollo marcha por buen camino, poco vamos a descubrir ahora de «Messiah» que no se haya dicho ya en estas páginas. Tampoco vamos a entrar a juzgar la polémica abierta entre Shiny y sus competidores por la veracidad, o no, de que «Messiah» puede ofrecer, por software, características como "RT tessellation" o "RT deformation", cuando en teoría la potencia de proceso necesaria es exagerada y, como método imprescindible, se impone el hard 3D.
Lo único que sabemos es que hemos visto «Messiah» en funcionamiento, y lo hemos probado. Que con o sin hard 3D es impresionante, y que hemos visto cosas que jamás habíamos contemplado en otros títulos, siendo verdad todo lo que nos contaron. Sólo podemos dudar, ahora mismo, de que no haya sido superado por algún otro juego cuando se ponga a la venta. Pero sobre eso, afirmar nada no tiene mucho sentido.

BLOOD 2
THE CHOSEN

3D REALMS/GTI









Aún en un estado muy, muy primitivo de desarrollo, «Blood 2. The Chosen», entra a formar parte del nutrido grupo de beneficiados por la genialidad de John Carmack e id Software, con el engine de «Quake II» por medio.

Apenas se sabe nada del juego, pero los primeros bocetos de cómo está siendo el diseño de los niveles deja bien a las claras que no se quiere limitar a ser un clónico más.

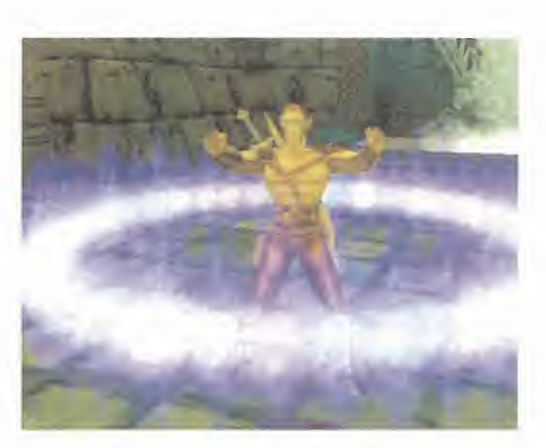
Si «Blood» destacaba por su crueldad y violencia, nadie duda que «Blood 2» seguirá la línea marcada por su antecesor aunque, la duda, está ahí. ¿Cómo es la sangre poligonal? Bromas aparte, el magnífico trabajo realizado con juegos como «Blood», y estando detrás quien está, permite afirmar que los aficionados a los buenos juegos tendrán algo con que disfrutar durante horas y horas... de masacres.

HERETIC 2

RAVEN/ACTIVISION







Nuevamente «Quake II», es decir, su famoso engine, hace aparición al hablar de una novedad en el universo de los juegos tridimensionales. Pero, como en el caso de «Portal of Praevus», la aventura y el rol toman parte destacada en el acontecimiento.

Raven asume el control, nuevamente, de la secuela de «Heretic», poniendo al jugador en el pellejo de Corvus, ese personaje que en «Heretic» era desterrado a los Mundos Exteriores por D'sparil, en una cruzada por encontrar un remedio a una plaga que está asolando, y diezmando, el reino.

Magia, hechizos, acción, aventura, enigmas y una calidad que se espera realmente sobresaliente, son algunas de las cosas que podremos encontrar en «Heretic 2», cuya aparición se espera para las próximas Navidades. Veremos si los chicos de Raven y Activision son capaces de llegar a tiempo a tan señaladas fechas.

INTERACTIVE MAGIC

La invasión americana

Hace pocos días, Micromanía tuvo el placer de visitar las oficinas centrales de la compañía americana Interactive Magic, en Raleigh, la capital de Carolina del Norte. Allí nos enseñaron los "primeros pasos" de sus seis más importantes programas para finales de este año y principios del 99. Cada responsable de proyecto nos presentó su creación y nos





habló de las innovaciones que cada una de las mismas aportará en su género. Los títulos son «Malkari», «Ultrafighters», «Vangers», «One for the road», «iF/A-18E», «Carrire Strike Fighter», «Road to Moscow» y «Theocracy», y seguro supondrán una invasión de buen software de entretenimiento en nuestros PCs.

MALKARI

Desarrollado por el programador Adrian Earle, «Malkari» cuenta la odisea de un pueblo aniquilado por tropas estelares hostiles. Sin embargo, los "malkarians", que han sobrevivido al ataque, juntan sus fuerzas con el objetivo de recuperar sus planetas... Hasta un total de 40 jugadores pueden participar al mismo tiempo en este título de estrategia espacial, por medio de una red de área local, repartiéndose en cinco equipos de ocho miembros cada uno. Para «Malkari», Adrian Earle ha creado un sistema solar dinámico en 3D, en el que todos los asteroides se encuentran en constante órbita, y en el que podremos desarrollar tácticas de combate tanto en el espacio como dentro de los distintos planetas que configurarán nuestro sistema.

Nuestra nave podrá ser diseñada y desarrollada a nuestro gusto, tanto en su forma como en sus funciones ofensivas y defensivas. Podremos disfrutar de este título de Interactive Magic en el primer trimestre de 1.999, en formato CD-ROM para Windows 95, y correrá bajo Pentium 133 con 16 MB de RAM.







ULTRAFIGHTERS



En un futuro no muy lejano, tres zonas de la Tierra se encuentran en un continuo conflicto: los lugares afectados son las Islas Salomón, Guadalcanal y Malasia. Seleccionando 10 modelos diferentes de aviones, podremos participar en esta batalla que cuenta con 26 misiones, que, si superamos, podremos mejorar poco a poco nuestra caza.

Como ya es norma en Interactive Magic, «Ultrafighters» podrá jugarse en red, hasta ocho pilotos a la vez, y aunque se trata de un simulador de combate aéreo situado en el futuro y que utiliza aeronaves ficticias, éstas respetan en lo posible las leyes de la aerodinámica.

La filosofía de este programa no se centra simplemente en derribar enemigos en el aire, sino que debemos desarrollar diferentes planes estratégicos para defender nuestras posiciones y mantenernos alejados de las naves contrarias.

Este proyecto está siendo desarrollado por Paul Potera para CD-ROM, Windows 95 y estará en el mercado a mediados del próximo año.





VANGERS. ONE FOR THE ROAD

Es también el productor Paul Potera el responsable de este programa que pretende crear un nuevo género dentro del mundo del software de entretenimiento. «Vangers. One for the Road» es una mezcla de estilos, en los que el jugador se ve inmerso en un extraño mundo situado en el futuro, en el que extraordinarias criaturas, tanto de unos hipotéticos reinos animales como vegetales, se desarrollan libremente interfiriendo las acciones del protagonista de la aventura. Éste se mueve por medio de vehículos todoterreno que se ven sorprendidos por los continuos cambios de decorados, escenarios, carreteras... Todo en «Vangers. One for the Road» cambia sistemáticamente gracias a la tecnología creada por el equipo de programación ruso KD-Lab, cuyo nombre es ART. Gracias a ART, «Vangers. One for the Road» permitirá al jugador infinidad de posibilidades para alcanzar su objetivo.





Dada la complejidad de programación, este juego de Interactive Magic necesita un Pentium 166, con 16 MB de RAM. El verano del 1.998 será la fecha de lanzamiento de este revolucionario programa.

iF/A-18E

A finales de este año saldrá al mercado, por así decirlo, la continuación del mítico «iF22», el simulador de combate aéreo que revolucionó el género. El mismo productor de ese título, Jim Harler, es el encargado de dar vida a «iF/A-18E, Carrier Strike Fighter». Tanto él, como todo su equipo de programadores y diseñadores, pasaron unos cuantos días a bordo del portaaviones Abraham Lincoln sacando fotos y grabando cintas de vídeo y de sonido, para registrar todos los detalles del escenario en el que iban a situar su nuevo programa de simulación aérea. Pero no sólo dispusieron de ese material para dar vida a sus cazas, sino que el ejército americano les facilitó todo tipo de manuales y de documentos, que no fueran secretos por supuesto, para dar más realismo a todas las acciones de «iF/A-18E, Carrier Strike Fighter».





El "engine" de este programa se basa en el mismo que se utilizó en «iF22», aunque los conocimientos aportados por pilotos profesionales del ejército americano, los comandantes Bob Wirt y Rob Niewoehmer, han sido utilizados para hacer más real las batallas desarrolladas en el Golfo Pérsico y en el Mar Egeo. Pero para que «iF/A-18E, Carrier Strike Fighter» sea más sofisticado, también se ha contado con la ayuda de la empresa que desarrolla el programa de vuelo de los F/A 18 de la Marina americana, que ha cedido este mismo programa a Jim Harler y a su equipo.

CARRIER STRIKE FIGHTER

LÍDERES ON-LINE

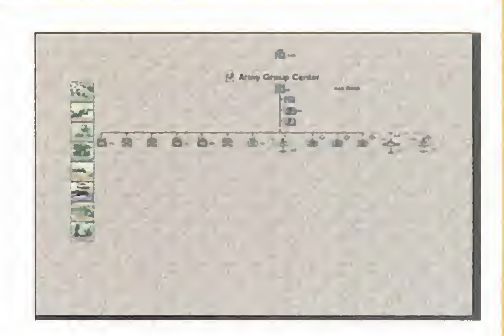
Para hacernos una idea del espectacular desarrollo de Interactive Magic dentro del mundo del software de entretenimiento en EE.UU., os diremos que esta compañía hace dos años apenas tenía 20 trabajadores en nómina. Hoy cuenta con más de 140 miembros y es la compañía líder en juegos on-line. Su responsable de prensa, Dave Murray, nos explica el secreto del reciente éxito de Interactive Magic: "Antes, éramos muy conocidos por nuestros juegos de estrategia, pero de un tiempo a esta parte abarcamos otros géneros".
Aunque sus primeros títulos estaban, por así decirlo, "demasiado centrados en el mercado americano y en los gustos de sus consumidores", también ha cambiado el rumbo de sus objetivos: "cada vez más "universalizamos" nuestros títulos. No sólo los diseñamos según el gusto americano, sino que pensamos en otros mercados, y, por supuesto, en el europeo".
En EE.UU. son líderes en el entretenimiento on-line, aunque –y dentro del giro que está "sufriendo" la compañía– tampoco descartan sacar sus títulos para el mercado de las consolas, en especial para PlayStation.

D.D.F./F.J.G.

"En la actualidad, nuestros productores diseñan programas pensando en todos los mercados, no solamente en el público americano"

ROADS TO MOSCOW

Su diseñador, Steve Wartofsky, nos explica que «Road to Moscow» es "un simulador de guerra de las contiendas que tuvieron lugar en el frente oriental durante toda la Segunda Guerra Mundial".
La estructura del programa es similar al juego de mesa «Diplomacy», y no es necesario leerse todo el manual, ni ser un experto en este género, para empezar a jugar. Situar la acción en el frente ruso tiene, según Steve Wartofsky, una muy sencilla explicación: "para los amantes de este tipo de programas –estrategia–, sin duda el frente ruso fue el más épico, complicado y estratégico de todos cuantos desgraciadamente existieron durante la pasada gran guerra". «Road to Moscow» contará con diez escenarios de batalla y con dos campañas completas para desarrollar en el frente oriental de 1.941 a 1.945, y a finales de este año estará disponible para todos los fanáticos de este género.





THEOCRACY

Así de claro es Steve Wartofsky, también diseñador responsable de «Theocracy»: "en el siglo 16 de nuestra Era, la península de Florida se componía de distintos territorios gobernados por distintas tribus guerreras. Los deseos de ampliar dominios chocaban con la frágil paz reinante de esta parte de los primitivos Estados Unidos de América. Pero el asunto fue a peor cuando los españoles pisaron estas tierras por primera vez e intentaron someterlas..."
Wartofsky compara este programa con la serie de Interactive Magic, Grandes Batallas. "Se trata de un construir un imperio partiendo de la nada, a lo largo de 15 enormes regiones que debemos conquistar, colonizar y gobernar. Durante nuestra aventura lucharemos contra Aztecas, conquistadores españoles y demás culturas y civilizaciones que hicieron historia en aquella época".



en Castellano -textos y voces-

TOMA LA GALAXIA POR LA FUERZA

Conquista la Galaxia desplegando todas tus tropas, negociando alianzas en operaciones diplomáticas o saboteando las instalaciones enemigas.
Con *Star Wars Rebellion™*, tendrás muchas maneras de implantar tu poder en la Galaxia, aplicando todos tus conocimientos tácticos y de estrategia hasta hacerte con el control de más de 200 planetas diferentes, dentro de tu universo favorito.
Dirige a la Alianza Rebelde, o al imperio Galáctico, en las más impresionantes batallas espaciales que hayas vivido nunca. Lucha, en tiempo real, en partidas de uno o más jugadores utilizando una red local, internet o DirectPlay.
Recuerda: la Fuerza te acompañará siempre.








RECOMENDADO
MICRO manía
Tan necesario como respirar
Fors


MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
AÑO XIV - TERCERA ÉPOCA - Número 40
SUPLEMENTO ESPECIAL
INFOGRAMES
La imaginación al poder

Sumario

Editorial



Desde los momentos en que el videojuego, en soporte de microodenadores domésticos, daba sus primeros y balbuceantes pasos, en Francia una compañía comenzaba a despuntar en tareas de producción de software. Infogrames ha estado ahí, en la brecha, sin haber perdido nunca una posición de privilegio, desde su fundación en 1.983 por Brunno Bonnell y Christophe Sapet.

Que, además, el software galo, en general –ahí están compañías como Delphine, Cryo, Adeline, etc.– e Infogrames, en particular, siempre ha sabido ofrecer algo nuevo, diferente y significativo en el mundo del videojuego, tampoco es descubrir América.

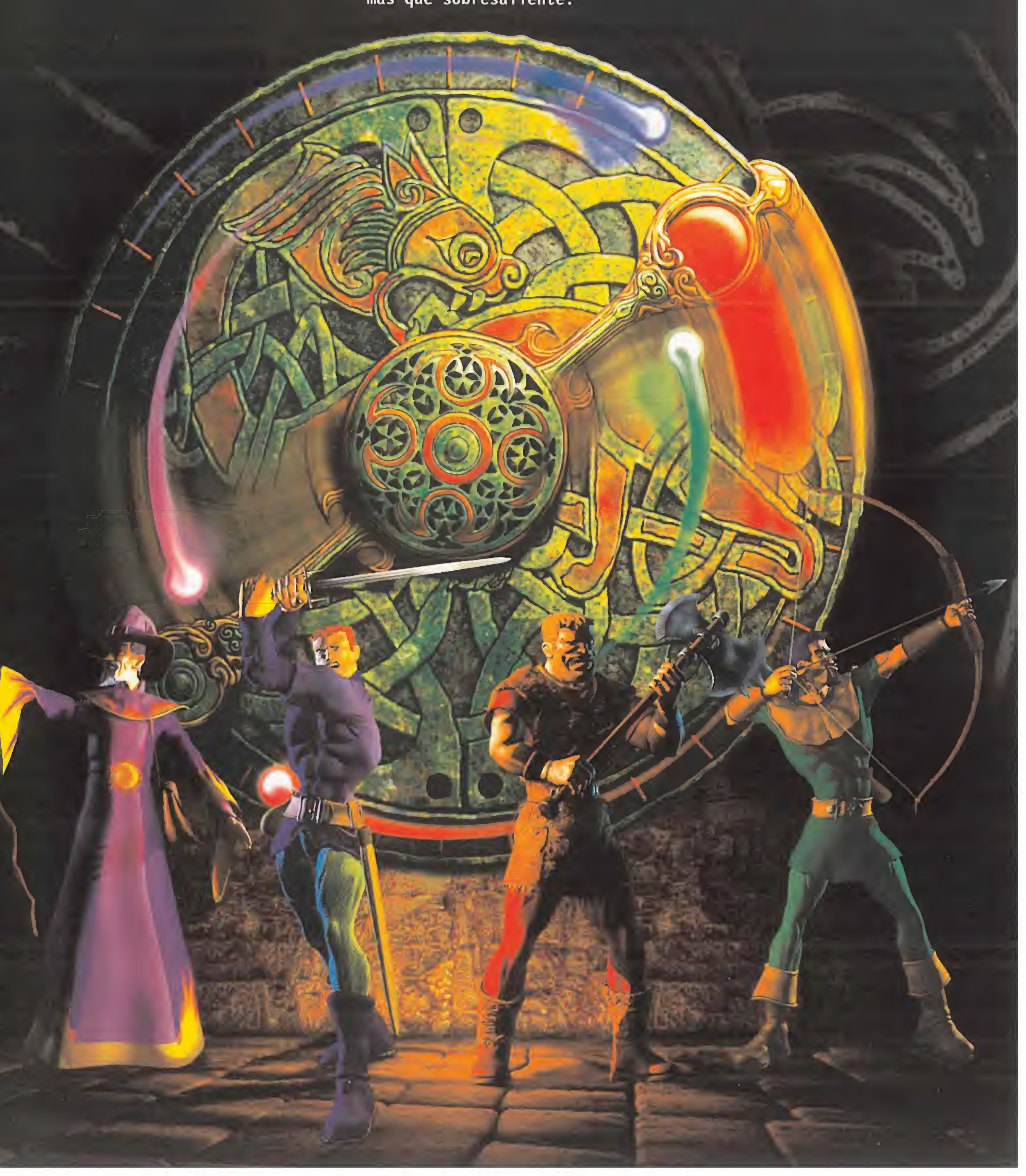
Pero quizá desde 1.996, en el momento en que Infogrames y Ocean se unieron en una única compañía, manteniendo los sellos como imagen de marca distintiva, es cuando el fuerte tirón ha resultado más espectacular. Una ascensión casi imparable, cuya mejor prueba la podemos encontrar en la enorme cantidad de títulos –y lo que es más complicado, de una calidad excelente– previstos para la próxima temporada, que comienza ya mismo.

Aventuras, arcades, rol, acción, plataformas, 3D... La producción de Infogrames, además, ocupa mucho más de lo que en las siguientes páginas podéis contemplar, aunque la mayoría de los títulos importantes están recogidos en ellas. Sin embargo, el crecimiento es continuo. Por ejemplo, en la última edición del Milia, en Cannes, la compañía llegó a un acuerdo para la distribución de la producción de Canal + Multimedia, cuyo primer representante será «Prost Grand Prix».

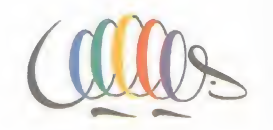
Y así, hasta llegar a... ¡quién sabe!, si se sigue a este ritmo.

Infogrames se ha ganado a pulso su posición en el mercado internacional. Y para comprobarlo, lo mejor que podéis hacer es comenzar a descubrir todo lo que se nos viene encima en los próximos meses pasando la página.

inspiración en las ideas originales de ciertos clásicos del videojuego es una constante en la industria, ada vez con más frecuencia los conceptos que dieron origen a grandes éxitos son aplicados de nuevo a los arrollos actuales. El gran riesgo que existe en estos casos es que la inspiración dé lugar a, ni más ni menos, que una reedición de un producto concreto. Algo que, por fortuna, no es el caso, puesto que la inteligente labor de Heliovisions con «Hexplore», cuya base se reconoce inspirada en el fantástico «Gauntlet», está logrando unos resultados tan excelentes que no resulta precisa ninguna referencia histórica para darnos cuenta que nos hallamos ante un producto cuya calidad será, a todas luces, más que sobresaliente.



Hexplore



La llamada de la fantasía



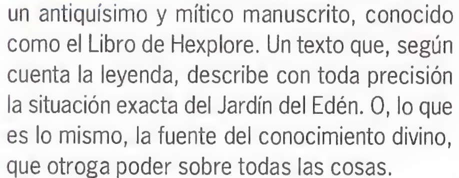


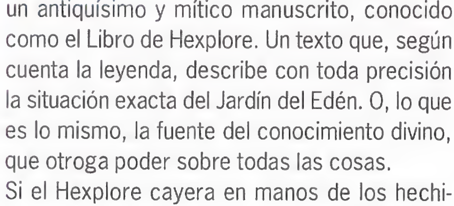


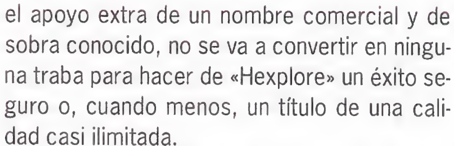












La historia del juego nos traslada al año 1.000 de nuestra era. Un tiempo de épicas aventuras y reinos olvidados. Un tiempo en el que una hermandad de hechiceros se dedica a la búsqueda de un antiquísimo y mítico manuscrito, conocido como el Libro de Hexplore. Un texto que, según cuenta la leyenda, describe con toda precisión la situación exacta del Jardín del Edén. O, lo que es lo mismo, la fuente del conocimiento divino, que otroga poder sobre todas las cosas.

Si el Hexplore cayera en manos de los hechiceros, una terrible época de oscuridad y calamidades se abatiría sobre toda la humanidad. Por eso, cuatro arrojados aventureros han decidido afrontar el reto de detener a la hermandad, aún a costa de sus propias vidas.

Por supuesto, y con sus múltiples variaciones, historias fantásticas de calibre y corte similar no son nuevas a la hora de intentar desarrollar una aventura épica. Lo que ya varía notablemente, sobre cualquier otro juego que se nos pueda pasar por la imaginación, es el modo de llevar a la práctica esta idea.

Mencionada está la inspiración, la idea base, si se prefiere, del clásico «Gauntlet» en las mentes de los productores de Heliovisions, cuando «Hexplore» comenzó a tomar cuerpo. De hecho, y según fuentes de Infogrames, se llevaron a cabo diversos contactos con los propietarios del copyright de «Gauntlet», para lanzar «Hexplore» como una nueva versión de aquel. Las negociaciones parece que no llegaron a buen fin, aunque sin embargo el no contar con el apoyo extra de un nombre comercial y de sobra conocido, no se va a convertir en ninguna traba para hacer de «Hexplore» un éxito seguro o, cuando menos, un título de una calidad casi ilimitada.

En cuanto al desarrollo de la acción, el concepto inicial se basa en el control de cuatro personajes distintos –un aventurero, un guerrero, un mago y un arquero– de características dispares y bien definidas. Y de lo que se trata, en pocas palabras, es de recorrer mapas de todas las clases, explorando territorios hostiles, luchando contra enemigos de lo más variado y fantástico, y resolviendo enigmas. Hasta aquí, la teoría.

La puesta en práctica, sin embargo, es algo más complejo de explicar, dada la inmensa variedad de acciones, las múltiples posibilidades de juego, la fabulosa ambientación y, sobre todo, la brutal calidad del proyecto, en todos y cada uno de sus aspectos.

Técnicamente, «Hexplore» se basa en un engine 3D en el que el voxel es la clave del diseño. Sin embargo, y a diferencia de juegos 3D –como el mismo «Outcast»– creados en torno a una tecnología parecida, «Hexplore» se aplica en un entorno gráfico isométrico, de detalle elevadísimo en el diseño, cuyo aspecto más destacable es la posibilidad de rotación de los escenarios, con total libertad, 360 grados.

Por un lado, la aplicación de esta tecnología ofrece la ventaja de unas posibilidades enormes en la libertad de diseño de los artistas y programadores, puesto que existe un mundo real, tridimensional, en el que nada se limita a ►







una sucesión de polígonos texturados, sino que hasta el detalle más insignificante tiene posibilidad material de hacerse palpable, lo que da un juego increíble en las propuestas de exploración de cada pequeño rincón. Por otro lado, es una magnífica oferta para todos los usuarios, puesto que el engine del juego no precisa de ningún tipo de hardware extraordinario –léase tarjeta 3D– para disfrutar a tope de «Hexplore». De hecho, el Pentium más normalito se basta y sobra para que el juego funcione a las mil maravillas.

Independientemente de las facilidades dadas al jugador para el disfrute de «Hexplore», en Heliovisions han cuidado dos aspectos sobremanera: jugabilidad y ambientación. El primer punto se consigue con una amplia propuesta de posibilidades de interacción, combinada con un interface de usuario pasmosamente simple –en apariencia– en el que todo, absolutamente todo se maneja con el ratón –aunque se puede combinar con el uso de unas cuantas teclas, para una gestión más rápida de la exploración de los mapas– y con el conocimiento de cuatro órdenes básicas. Estrategias de ataque, defensa, resolución de puzzles, gestión de armas, objetos, la posibilidad de zooms sobre los mapas para situarnos en un punto determinado en un abrir y cerrar de ojos... Tan simple que, en cuestión de programación, diseño de I.A., etc., se nos antoja que los chicos de Heliovisions las han tenido que pasar canutas para poner a punto algo tan perfeccionista en sus múltiples detalles.

Por otro lado, hablamos de la ambientación. El guión, qué duda cabe, es un punto a favor de este aspecto. Pero es la combinación de múltiples facetas: la música –fabulosa–, el diseño gráfico, los escenarios, personajes, diálogos, puzzles, enemigos, objetos..:, lo que hace que «Hexplore» se convierta en una experiencia absorbente.

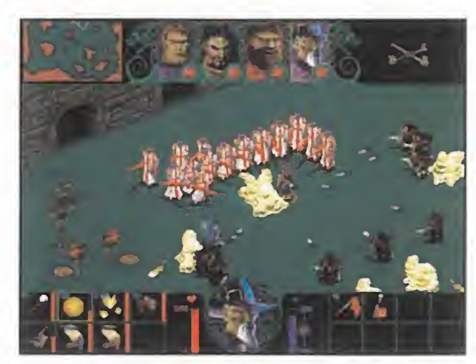
La combinación de jugabilidad y ambientación engancha, desde el primer instante, a todo aquel que se pone ante «Hexplore», pero es el simple hecho de poder afrontar desde mil perspectivas distintas cada acción a realizar lo que hace que el juego ofrezca posibilidades insospechadas de diversión.

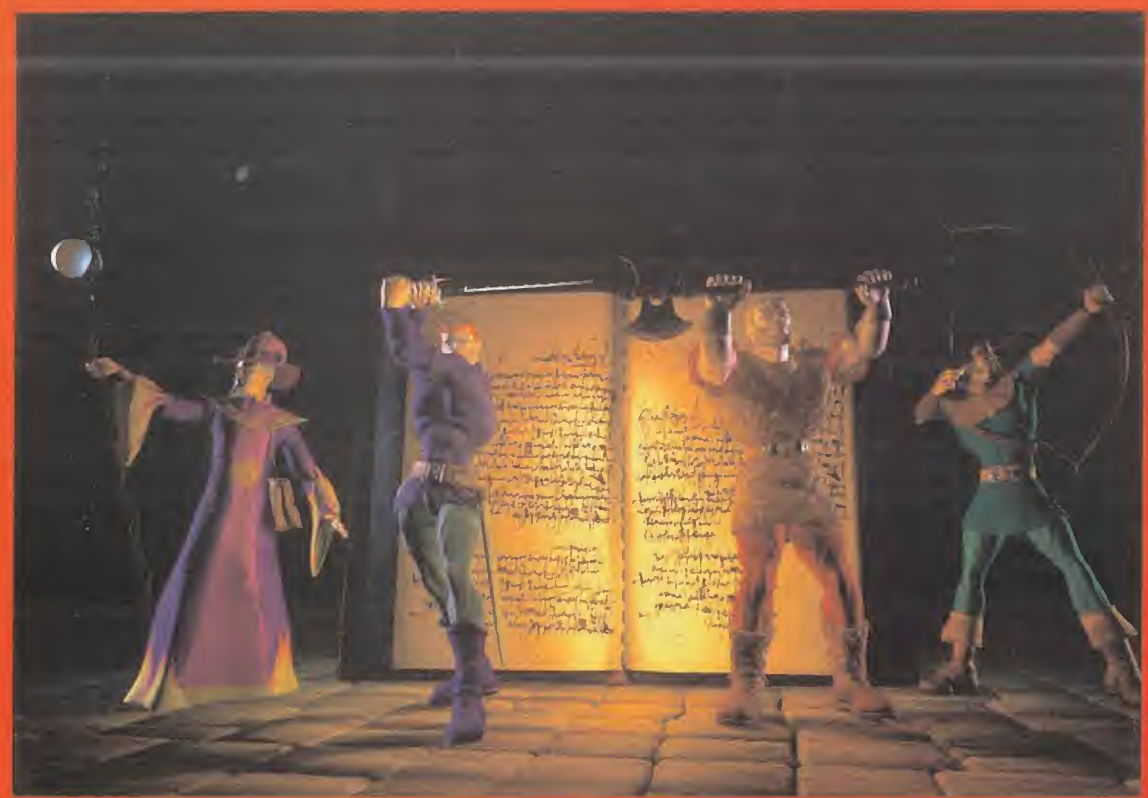
En cierto sentido, y en más de un detalle, «Hexplore» tiende a recordar no ya a «Gauntlet», sino a otro gran, y mucho más reciente, éxito del videojuego: «Diablo». Sin embargo, podríamos afirmar que «Hexplore» gana al título de Blizzard por la mano en casi todo, excepto en el detalle de la regeneración de escenarios en cada partida. Y sí, también podemos hablar del juego "on-line", puesto que «Hexplore» ofrecerá esta posibilidad como añadido, eso sí, siempre en modo cooperativo.

«Hexplore» puede inaginarse, al echar un vistazo a las imágenes que aquí podáis ver, como un título poco espectacular, y quizás inconscientemente se tienda a asociar como un juego hasta simple. Nada más lejos de la realidad, puesto que las primeras versiones que hemos tenido oportunidad de probar han dado muestras sobradas de que será un grandísimo juego, de los que gusta disfrutar horas y horas, y cuyo nivel de adicción se dispara hasta límites insospechados.

En definitiva, un juego de esos que se harán, a buen seguro, imprescindibles, y creados con gusto y amor por el arte de la programación.











CONTRA LAS FUERZAS DEL MAL

Los cuatro personajes que el juego pone a nuestra disposición, aventurero, guerrero, arquero y mago, se pueden escoger, a gusto del usuario, de un total de dieciséis, y deberemos reclutarlos al comienzo de la aventura.
Cada uno posee unas habilidades y características concretas que hay que usar sabiamente y combinar en todo momento, para llevar a buen término nuestro objetivo final: evitar que la hermandad de hechiceros se haga con Hexplore. No se trata de un comentario gratuito, puesto que ciertas áreas de los casi 200 mapas de que consta el juego, son inaccesibles para todos los personajes excepto para uno en concreto, lo que nos obligará a mimarlos y cuidar de ellos en todo momento. Pero, ¿y si alguno de ellos muere? ¡Ah! Es muy posible. Y hasta es normal que ocurra, no una, sino multitud de veces. ¿Entonces? Esta contingencia ha sido prevista por los diseñadores del juego, dada la enorme dificultad de algunos de los mapas. Por toda la aventura se encuentran dispuestas unas "losas" especiales. Si alguno de nuestros personajes muere, no desaparece, sino que continúa con el grupo en forma de fantasma. Si descubrimos alguna de estas losas y lo situamos sobre ella, volverá a la vida, dispuesto para el combate y para resolver cuantos enigmas se le pongan por delante. Y así, una y otra vez. No hace falta decir que el límite máximo de "fantasmas" –por así definirlos– en el grupo puede ser de tres. Si los cuatro componentes del grupo mueren, la partida se acaba. Pero es en la combinación de las habilidades de cada personaje, y más aún, las casi infinitas posibilidades de hacerlos circular por los mapas, el verdadero potencial del juego. Se los puede llevar juntos, capitaneados por uno de ellos. Se les puede distribuir por todo el mapa, separándolos y llevando cada uno a un rincón distinto, ya sea en exteriores o interiores. Y es más, dado que los mapas forman un todo, y no son fases separadas, excepto cuando pasamos de un capítulo a otro de la aventura, podemos hasta tener a cada personaje en un mapa distinto, y acceder a cada uno con un simple clic de ratón sobre su imagen. Así de sencilla, genial y potente es la acción que «Hexplore» despliega en pantalla.





Siendo Nintendo 64 y PC las plataformas escogidas como soporte de «Space Circus», algo bastante sencillo para ofrecer una idea aproximada de lo que el nuevo juego de Infogrames será, podría consistir en coger un par de títulos a modo de ejemplo en cada formato, y compararlo con ellos. Sin embargo, esta tarea no es tan sencilla como parece. Podríamos decir que «Space Circus» se parece a «Super Mario 64». Cierto. También podríamos decir que se parece a «Gex», y a «Croc», y a «Tomb Raider», y a... Podríamos seguir enumerando juegos, pero no tendría demasiado sentido. Porque, a decir verdad, donde todos estos títulos terminan, «Space Circus» comienza.

Space Circus



Diversión intergaláctica

Nos encontramos con Xavier Schon, productor de «Space Circus» en su despacho del edificio central de Infogrames, en Lyon. Y lo primero que hizo fue ponernos la introducción del juego; tras el impacto inicial, ante el vendaval gráfico y sonoro, casi una explosión de color, animación y música, nos pone en antecedentes del guión en que se basa el juego.

El "Space Circus", el Circo Espacial, que recorre incansable el universo acaba de llegar a nuestra galaxia. Y su misión, nuestra misión, de hecho, es la de recorrer planeta tras planeta encontrando a las criaturas más hilarantes y estrambóticas que existan en todo el universo conocido, y si puede ser también en el desconocido, para que entren a formar parte de la colección más estrafalaria de seres a este lado del hiperespacio, sirviendo como diversión a todos los visitantes y espectadores del mayor espectáculo... ¿del mundo? ¿de la galaxia? ¿del universo? Del gran Circo Espacial, vamos.

A partir de aquí, toma vida y forma el talento desplegado por programadores, diseñadores y artistas del equipo que está desarrollando «Space Circus», para mostrar un juego que combina acción, aventura y plataformas, con una calidad exquisita a todos los niveles, y un enorme, descomunal y delirante sentido del humor.

Sus propios creadores definen a «Space Circus» como la unión de la locura de los cortos de animación de Tex Avery y el espíritu de las aventuras espaciales de George Lucas.

A primera vista. «Space Circus» se antoja enormemente parecido a títulos como los que se mencionaron con anterioridad, encontrando la referencia evidente, cómo no, en «Super Mario 64».

Podemos encontrar un buen número de características que se suponen similares en ambos títulos. Nuestro personaje, Starshort, posee distintas habilidades, que pone en práctica en una acción no lineal que discurre por entornos poligonales 3D, cuya nota más significativa es la variedad. Encontraremos escenarios repletos de alucinantes y espectaculares efectos especiales (lava, agua, fuego...), y tendremos un control total sobre la visión de los mismos, gracias a la gestión de distintas posiciones de cámaras, así como la posibilidad de una vista de exploración, en perspectiva subjetiva. Starshort puede correr, saltar, balancearse, encaramarse a distintos puntos... Especialmente atractivo es el control del armamento. Porque si es relativamente normal el disponer de un arma, con la que dispara sobre un determinado objetivo, no es tan habitual el tener un control total sobre ese disparo, pudiendo manejarlo, una vez lanzado, con el joystick o las teclas, dirigiéndolo a cualquier lado, como si de otro personaje se tratara. Además, el soporte de periféricos como el "force feedback" estarán también implementados, para aportar un mayor impacto a la jugabilidad.

Los mapeados son enormes, inmensos, y siempre existe la posibilidad de volver sobre nuestros pasos en uno, o varios de los planetas, de forma que si no tenemos éxito en nuestro primer intento podemos cambiar de escenario, una y otra vez, hasta lograr el objetivo que se nos haya propuesto.

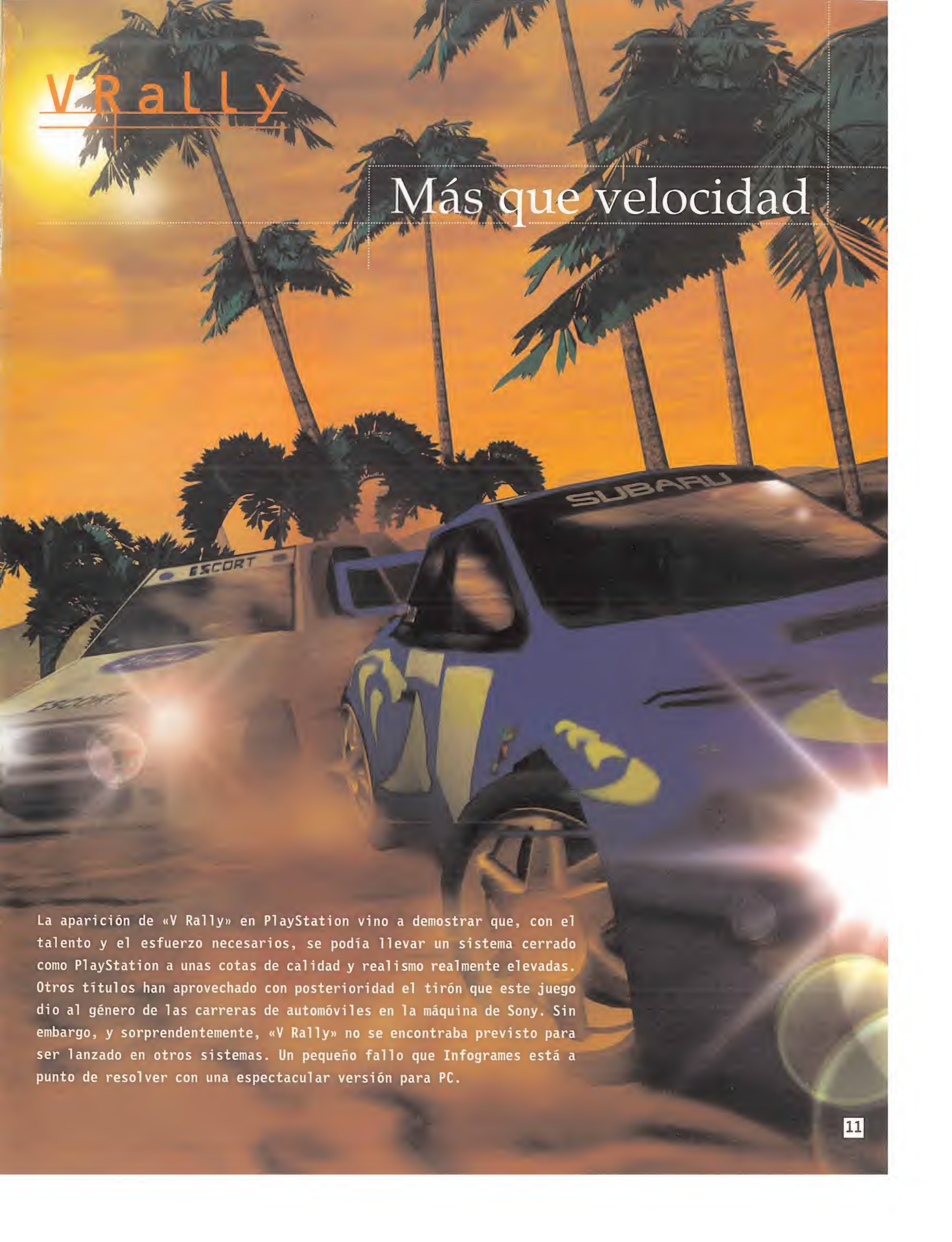
En total, existen más de 300 personajes diferentes que encontraremos en nuestro deambular por los distintos niveles de «Space Circus», con los que habremos de dialogar, para conseguir pistas y objetos que nos ayuden en nuestra taera. Un punto en el que «Space Circus» ya se aleja algo de otros títulos es en que, en su concepto de aventura, intercala diversas secuencias no interactivas, que se dividen en escenas generadas con gráficos en tiempo real, que no cortan drásticamente la acción real del juego, y otras creadas a partir de gráficos prerenderizados, lo que ofrece un tono más "cinematográfico" al conjunto.



Pero, donde de verdad se destaca «Space Circus» sobre otros títulos en el aspecto de la tecnología. El engine desarrollado por Infogrames –que seguramente se aplicará en futuros proyectos, tras «Space Circus»– denominado "I3D", permite gestionar más de 10.000 polígonos en pantalla –sí, diez mil–, entre personajes y escenario. En nuestra visita, en determinados momentos pudimos contar hasta catorce (14) personajes simultáneos, moviéndose sin parar y sin que el juego sufriera en lo más mínimo en cuanto a velocidad de la acción. Teniendo en cuenta que cada personaje puede estar formado por entre 300 y 500 polígonos, a los que hay que sumar los de cada escenario, es fácil darse cuenta del potencial del engine de «Space Circus».

El juego, además, ofrece una serie de características técnicas, que aparecen por vez primera en producciones de la compañía, como el "Cartoon Skin", "Total Distortion" –ambos aplicados al modelado y animación de personajes, que les dota de un realismo asombroso, muy parecido a un dibujo animado–, o "Fiat Lux", que aplica unos efectos de luz increíbles sobre la escena en pantalla, que hacen que «Space Circus» se sitúe, en cuanto a calidad técnica, en un nivel que raya la maestría.

Podríamos, sí, comparar a «Space Circus» con multitud de títulos, pero sería mucho más preciso decir que Infogrames ha cogido lo más impresionante de juegos conocidos, ha aportado mayor calidad técnica, originalidad en el diseño, un talento enorme y una puesta en práctica muy atractiva, y entonces, sólo entonces, estaríamos cercanos a lo que «Space Circus», en realidad, será.

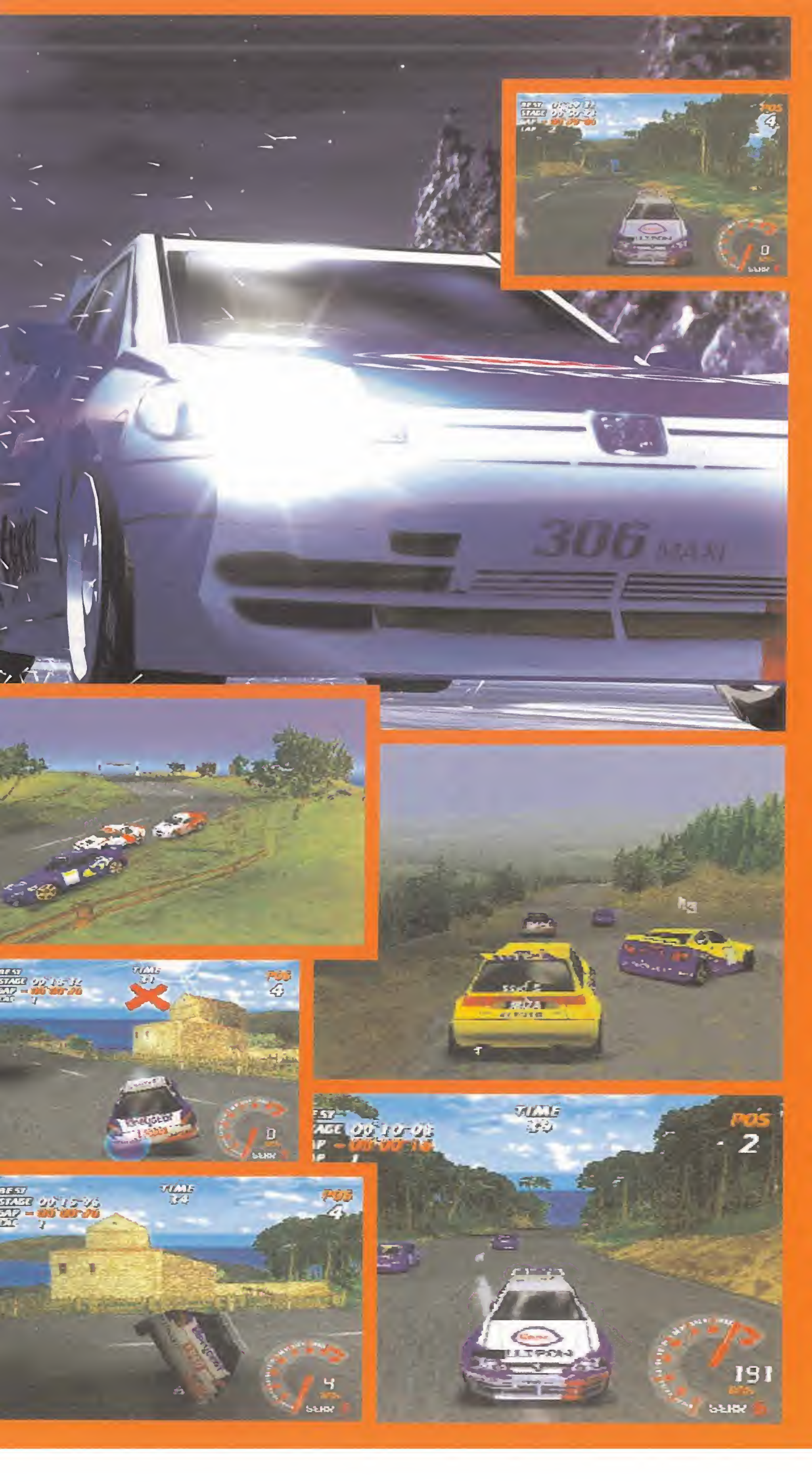


V Rally

Más que velocidad

La aparición de «V Rally» en PlayStation vino a demostrar que, con el talento y el esfuerzo necesarios, se podía llevar un sistema cerrado como PlayStation a unas cotas de calidad y realismo realmente elevadas. Otros títulos han aprovechado con posterioridad el tirón que este juego dio al género de las carreras de automóviles en la máquina de Sony. Sin embargo, y sorprendentemente, «V Rally» no se encontraba previsto para ser lanzado en otros sistemas. Un pequeño fallo que Infogrames está a punto de resolver con una espectacular versión para PC.


Team
MICHELIN



Aunque parece que, una vez más, varias compañías se ponen de acuerdo a la hora de realizar un juego de características parecidas –recordemos, por ejemplo, que Sega anuncia ya «Sega Rally 2», y Codemasters avisó del lanzamiento de su excelente «Colin McRae Rally» hace un par de meses– hay que reconocer que Infogrames cuenta con la excelente ventaja de que «V Rally» ya ha demostrado con creces una calidad envidiable en un sistema como PlayStation.

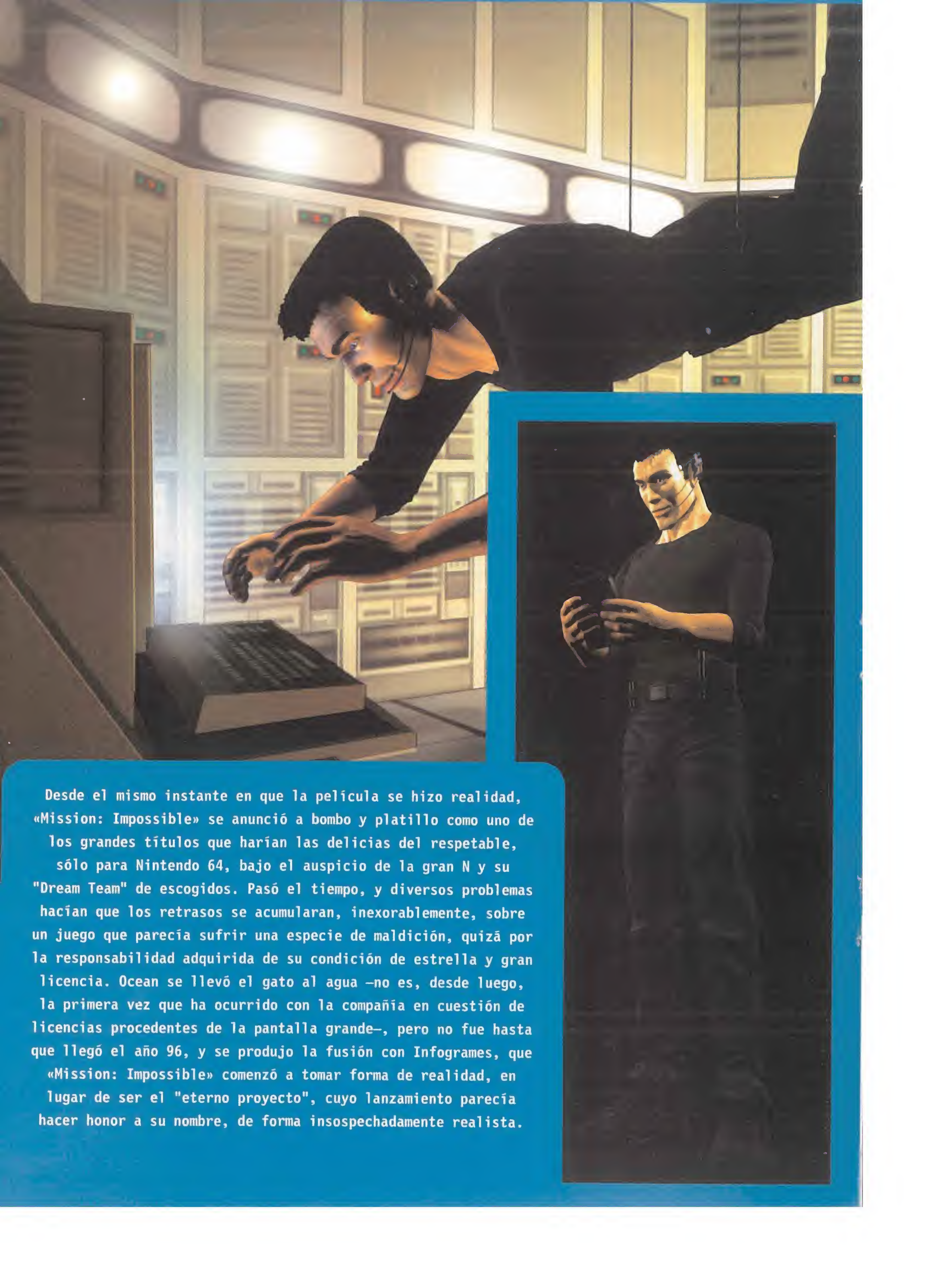
Pero la "envidia" que los usuarios de PC podían tener a los de PSX, al poder disfrutar de un título realmente excelente, va a ser sustituida por la satisfacción que les proporcionará una versión tan o más jugable y divertida que la de PlayStation, con el aliciente de un mayor nivel tecnológico.

Dos puntos principales son los que van a aportar la ventaja de la versión PC sobre otras de «V Rally». El primero es el soporte multiusuario.

Mientras que en PlayStation, la posibilidad de competición entre dos usuarios se tenía que limitar a la acostumbrada vía de dividir la pantalla en dos, para permitir la participación simultánea de dos jugadores, la versión PC va a hacer un especial hincapié en las opciones de red, bien sea por modem, red local o Internet, así como la posibilidad de conexión directa de dos o más CPU.

Por otro lado, encontramos lo que se podía anticipar como inevitable, y es el soporte para hardware 3D.

Si tenemos en cuenta que «V Rally» es uno de los títulos que mejor –en cualquier genero– partido han sacado a las posibilidades de gestión de polígonos de PlayStation, es sencillo imaginar lo que se puede esperar con más resolución, aplicación de filtrados, más texturas, paletas más ricas, etc. Si a la perfeccionista recreación de la conducción de uno de los automóviles reales que participan en el mundial de rallies –recordemos que equipos y vehículos están inspirados en los reales–, se le une la extraordinaria riqueza y variedad de los circuitos, y lo aumentamos todo, tal y como hará esta futura versión de PC, en el apartado técnico, no podemos sino esperar un verdadero número uno en su categoría.



Desde el mismo instante en que la película se hizo realidad, «Mission: Impossible» se anunció a bombo y platillo como uno de los grandes títulos que harían las delicias del respetable, sólo para Nintendo 64, bajo el auspicio de la gran N y su "Dream Team" de escogidos. Pasó el tiempo, y diversos problemas hacían que los retrasos se acumularan, inexorablemente, sobre un juego que parecía sufrir una especie de maldición, quizá por la responsabilidad adquirida de su condición de estrella y gran licencia. Ocean se llevó el gato al agua –no es, desde luego, la primera vez que ha ocurrido con la compañía en cuestión de licencias procedentes de la pantalla grande–, pero no fue hasta que llegó el año 96, y se produjo la fusión con Infogrames, que «Mission: Impossible» comenzó a tomar forma de realidad, en lugar de ser el "eterno proyecto", cuyo lanzamiento parecía hacer honor a su nombre, de forma insospechadamente realista.



Mission: Impossible



El cine impone su ley





HUNT, ETHAN HUNT

Aunque en los primeros diseños realizados para el juego, el parecido con los rasgos del personaje que interpretó Tom Cruise en la pantalla grande era más acusado, el diseño final del protagonista de «Mission: Impossible» es el que aquí se puede contemplar.

Sin embargo, no será, únicamente, nuestra principal preocupación el que nuestro protagonista se mantenga con vida, y sin ser descubierto, en las diferentes misiones que componen el juego. La estructura de la acción, y dependiendo de cada misión, nos obligará a muy diferentes tareas que pueden exigir que debamos no sólo preocuparnos por nuestra seguridad, sino por la de un equipo de "agentes secretos" que nos acompañen, o la de evitar que sea descubierto un "topo" que hayamos infiltrado en alguna base enemiga, o que, además de llevar a cabo un sabotaje con precisión milimétrica, seamos capaces de hacer que nuestro personaje cumpla con una serie de objetivos paralelos, de innegociable realización para futuras misiones.



Quizá la concepción de «Mission: Impossible» como una combinación de aventura y acción, género que, aún hoy, no tiene demasiado eco en una máquina como Nintendo 64, fue una previsión en exceso "alegre" cuando se tiene un soporte como el cartucho –pese al enorme ratio de compresión de datos que admiten las ROM de N64–. En palabras de Arthur Houtman, actual –que no primer– productor del juego, "los primeros planes que se hicieron para el juego hacían pensar en un proyecto realmente descomunal, que resultaba enormemente complejo de adaptar al soporte escogido por Nintendo para su máquina."

Finalmente, tras superar y evolucionar en las primeras ideas, conceptos, diseños y estructura de acción, se comenzó a trabajar en una línea más realista, lo que no implica que, en absoluto, la concepción de «Mission: Impossible» como un título de gran calidad y espectacularidad, haya variado un ápice.

Un enorme esfuerzo en adaptar y recrear el ambiente, no sólo de la película, sino también de la serie de TV, el uso de dos perspectivas de cámara diferentes, para proporcionar más versatilidad a la acción, misiones estructuradas en base a objetivos primarios y secundarios, la obligación de trabajar en equipo en las distintas misiones –no sólo el manejar al protagonista es importante–, un cuidadísimo diseño gráfico –miles de bocetos se sucedieron hasta dar con los motivos adecuados–, una cuidada I.A. y otros cientos de detalles más, obligaron al equipo de Infogrames a emplearse a fondo para responder a las expectativas creadas sobre este licencia tan "golosa".



La doble influencia de la película y de la serie de TV –pese a tratarse de una licencia oficial de la primera– ha permitido que en Infogrames el proyecto de «Mission: Impossible» no se quede tan sólo en el concepto de "licencia cinematográfica", para convertirse en un desarrollo de lo más ambicioso y logrado.

Quizás el mayor riesgo de «Mission: Impossible» esté en la –posiblemente, inevitable– comparación con un título como «Goldeneye». Sin embargo, aunque éste ofrecía una considerable dosis de aventura, no se puede compara en base al título de Infogrames, que no sólo ofrece un desarrollo de la acción considerablemente más complejo, sino que gracias al cuidado puesto en crear una atmósfera perfecta, hace sentir al jugador la sensación de estar inmerso en un universo virtual en el que personajes, escenarios, diálogos, situaciones y presentaciones de cada misión, con secuencias no interactivas desarrolladas en tiempo real, logran configurar una ambientación fabulosa.



Hablamos con Arthur Houtman

Director de desarrollo de Mission: Imposible



Tras mil devaneos, retrasos y dificultades en la producción, por fin «Mission: Impossible», uno de los títulos más largamente esperados para N64, va a ver la luz. En nuestro viaje a las oficinas de Infogrames, en Lyon, aprovechamos para charlar con Arthur Houtman, director de desarrollo del proyecto, y responsable máximo de dar forma final a una licencia que ha debido superar no pocas dificultades desde sus comienzos.

MICROMANÍA: Cuando se decidió hacer un juego basado en la película de «Mission: Impossible», ¿hubo algún tipo de dificultades para conseguir una licencia tan deseada?

ARTHUR HOUTMAN: *Bueno, si hablamos desde el principio del proyecto, tenemos que remontarnos a 1.995, cuando el juego aún no estaba totalmente en manos del equipo actual.*
Lo realmente difícil fue convencer a la gente de Hollywood, y enseñarles lo que podía dar de sí un videojuego basado en la película; basado en su guión, realmente. Era complejo presentar una idea como ésta a gente acostumbrada a enfocar las cosas de un modo muy distinto a como se ven en la industria del videojuego.

MM.: ¿Significa eso que los productores del film exigieron algún tipo de supervisión del desarrollo del juego?
A.H.: *Sí, echaron un vistazo a varias partes del juego para dar su aprobación final. Además, enfocando el juego a gente muy joven, no querían que hubiera un exceso de violencia, algo que también vigila mucho la legislación americana.*

MM.: ¿Qué fue lo más complicado de recrear, mirando todo lo que la película ofrecía? ¿Quizá la ambientación, la caracterización de los personajes...?
A.H.: *En el juego debemos hablar de la atmósfera de las misiones, más que de cómo se recrea la película.*
«Mission: Impossible» no es sólo una película, sino también una serie de TV con muchos aficionados en el mundo entero. Buscamos por lo tanto en dos direcciones, para coger la influencia de ambas partes. En los escenarios es donde la película ha influido más, y en la jugabilidad la serie de TV ha tenido mucho que ver.

MM.: *Quizá se pueda afirmar que el género de «Mission: Impossible», un juego a caballo entre la acción y la aventura, no es lo más habitual en una máquina como Nintendo 64. Pero, si Infogrames no se hubiera hecho con la licencia de la película, ¿creéis que, en cualquier caso, habríais desarrollado un juego de características similares, aunque fuera con otro título?*
A.H.: *N64 es una plataforma muy compleja para trabajar por las limitaciones de memoria, pero yo creo que aunque no hubiera sido este título posiblemente sí habríamos trabajado en un juego similar para N64, puesto que es un género muy poco trabajado en esta consola.*
El problema básico es poder meter todo lo que queremos en el juego, con el soporte del cartucho. No sé si al final, tras todos los rumores que han corrido sobre el tema, el 64DD llegará a buen puerto, lo que sería una solución estupenda.
En todo caso, creemos que este género puede dar mucho de sí en N64.

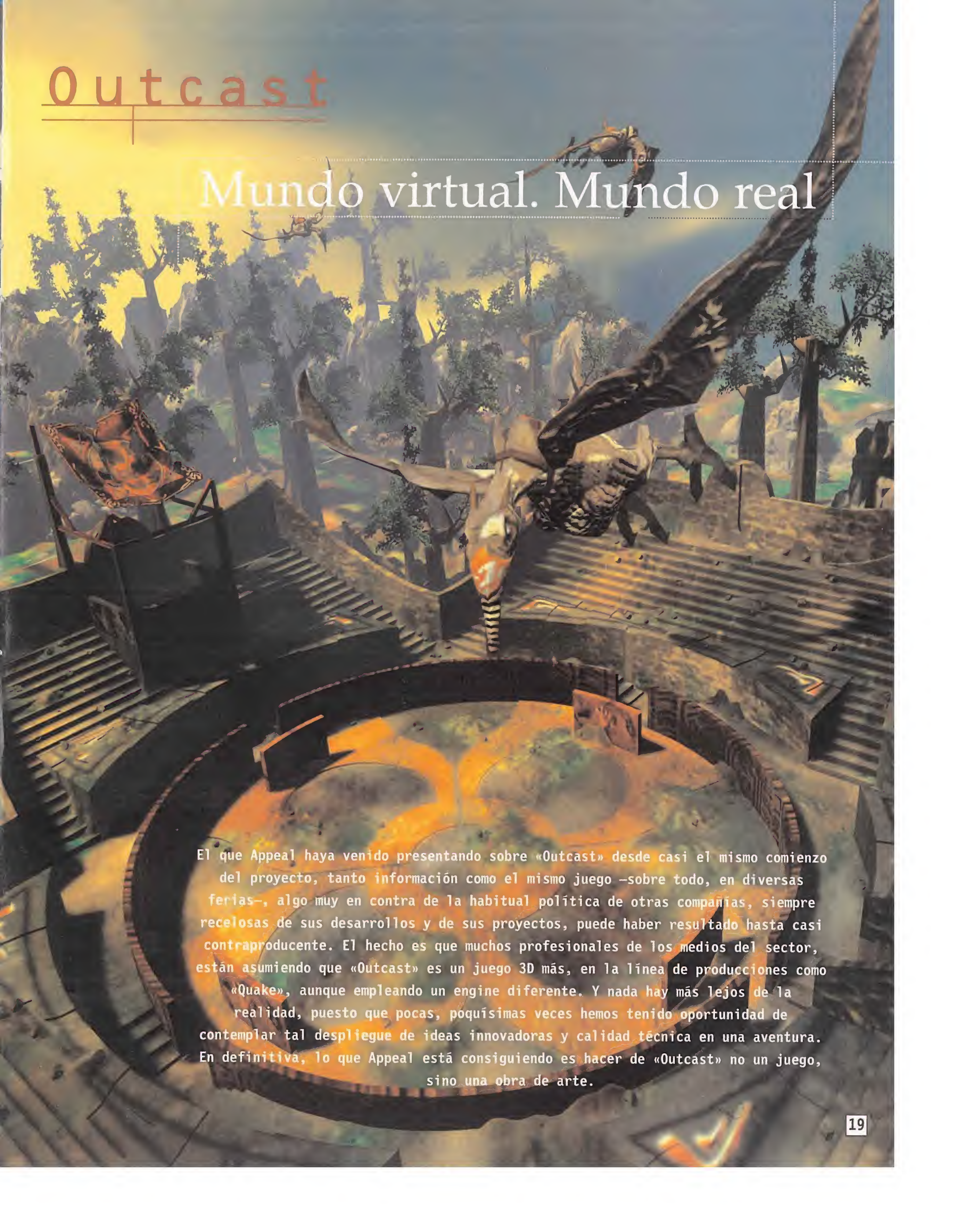
MM.: Entonces, ¿piensas que el 64DD puede ser la vía adecuada para el futuro de N64?
A.H.: *Bueno, si supiera eso estaría trabajando para Nintendo (risas).*
N64 es una buena consola, en cualquier caso, y seguiremos trabajando para ella en diversos proyectos, tenga el soporte que tenga.

MM.: Técnicamente, ¿qué ha sido lo realmente más complejo de todo el desarrollo del juego «Mission: Impossible»?
A.H.: *Es difícil concretar una sola cosa. El diseño ha sido concebido de forma global, y es bastante complejo. Hay muchos detalles, pero lo más difícil creo que podría ser el estar limitado por el formato propio de cartucho. En PC puedes hacer lo que quieras, sin limitación de hard ni soft. En un sistema cerrado es más complicado trabajar.*

MM.: ¿No teméis que, al trabajar con una licencia como ésta, exista algún riesgo de comparación con otros títulos como «Goldeneye»?
A.H.: *No tenemos miedo, realmente. «Mission: Impossible» no es realmente parecido a «Goldeneye» pero, aunque lo fuera, creo que estamos a la misma altura en calidad, sino por encima. Es como comparar, por ejemplo, «Crash Bandicoot» y «Mario 64». Los dos juegos son excelentes, pero se parecen poco.*

MM.: ¿Cuáles fueron las principales causas del enorme retraso que ha venido sufriendo el juego?
A.H.: *El proyecto empezó en el 95 en USA, con otro equipo y otra compañía. En Junio del 96 Infogrames se unió con Ocean y el proyecto pasó a nuestras manos. Quizá los problemas vinieron porque el diseño inicial del juego era demasiado ambicioso para trabajar en un sistema cerrado. Y ser ambicioso está muy bien, pero N64 no daba de sí como para lo que se estaba preparando, que parecía más bien enfocado a PC.*
Tuvimos que cambiar bastantes cosas del diseño inicial, lo que unido al cambio de personal, al trasvase de ideas y conceptos, etc., complicó bastante todo. Se puede decir que se han dado dos generaciones de desarrollo en «Mission: Impossible», pero creo que el resultado final está a la altura de lo que se planeó en un principio.

Lo realmente difícil fue convencer a la gente de Hollywood, y enseñarles lo que podía dar de sí un videojuego basado en la película



Outcast

Mundo virtual. Mundo real

El que Appeal haya venido presentando sobre «Outcast» desde casi el mismo comienzo del proyecto, tanto información como el mismo juego –sobre todo, en diversas ferias–, algo muy en contra de la habitual política de otras compañías, siempre recelosas de sus desarrollos y de sus proyectos, puede haber resultado hasta casi contraproducente. El hecho es que muchos profesionales de los medios del sector, están asumiendo que «Outcast» es un juego 3D más, en la línea de producciones como «Quake», aunque empleando un engine diferente. Y nada hay más lejos de la realidad, puesto que pocas, poquísimas veces hemos tenido oportunidad de contemplar tal despliegue de ideas innovadoras y calidad técnica en una aventura. En definitiva, lo que Appeal está consiguiendo es hacer de «Outcast» no un juego, sino una obra de arte.



HA NACIDO UN HÉROE

El protagonista de «Outcast», Cutter Slade, es un soldado profesional embarcado en una aventura en la que muy pocos habrían atrevido siquiera imaginar. Arrojado como explorador kamikaze a un planeta desconocido, en una dimensión paralela a la nuestra, Cutter se ve envuelto, sin comerlo ni beberlo, en una serie de conflictos en los que no le gustaría mantener ningún tipo de interés, pero que han afectado gravemente a su labor de investigación y exploración de Adelpha, el planeta "gemelo" de la Tierra. Luchas y conflictos tribales, un universo fantástico por descubrir, y toda suerte de criaturas extrañas, unas hostiles y otras hospitalarias, han acabado por definir la vida de Cutter de un modo inesperado. El diseño del personaje ha sido uno de los puntos clave en el desarrollo de «Outcast», puesto que las distintas habilidades que le han sido conferidas, así como toda una serie de sofisticados "gadgets" que harán algo más sencilla su labor, están íntimamente unidos al resto del diseño de escenarios, mundos y acción, de tal modo que el nivel de interacción del juego es poco menos que sorprendente. La aplicación de sistemas de inteligencia artificial asombrosamente eficaces, redunda en un mayor realismo de la aventura de manera global, de modo que lo que tenemos en nuestras manos deja de ser un videojuego, para convertirse en una experiencia alucinante.



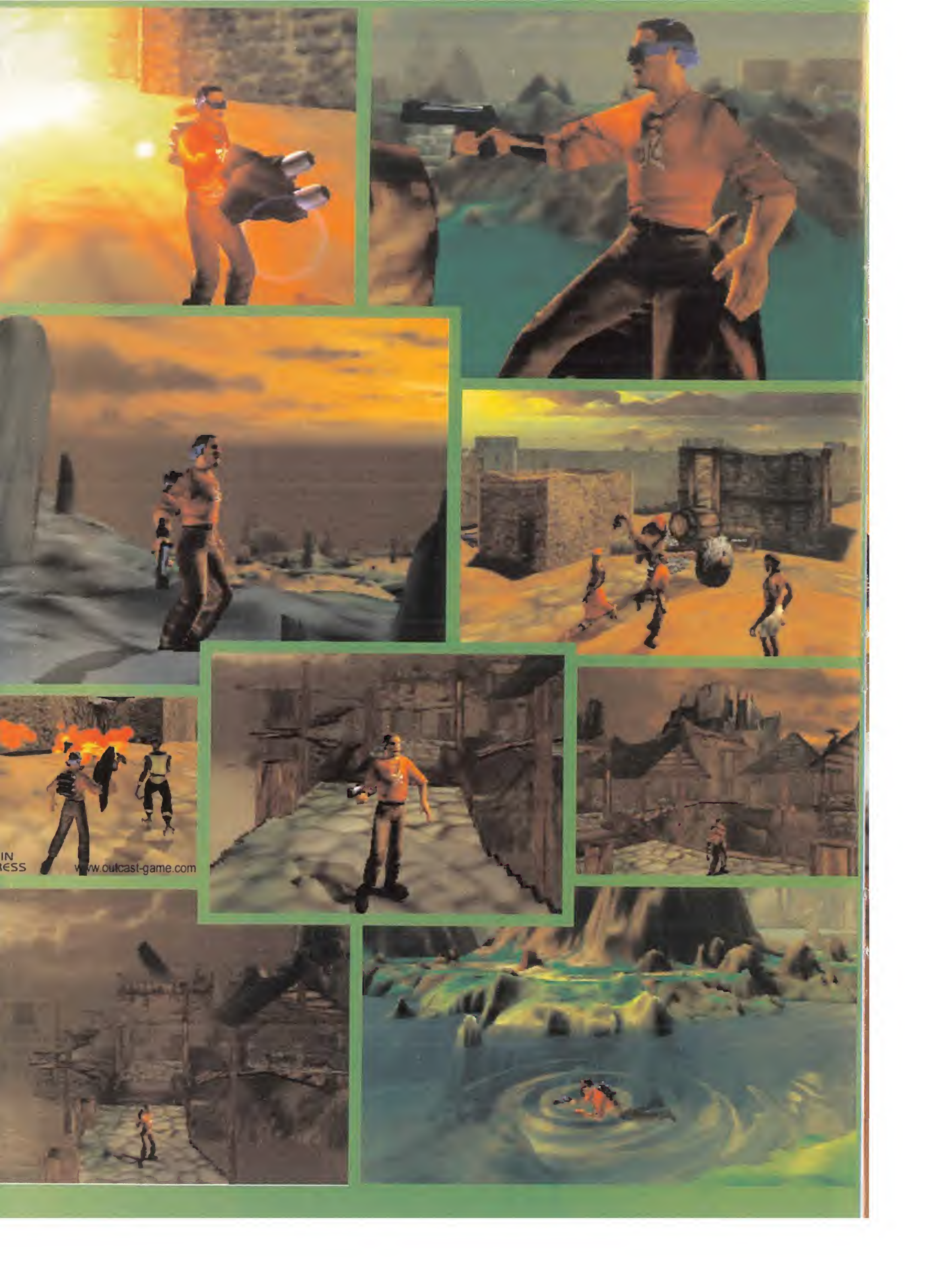




CREAR MUNDOS

Las diversas herramientas aplicadas al desarrollo de «Outcast» no se limitan al uso de un buen modelador 3D, como "3D Studio", un diseño inteligente de escenarios, unos gráficos atractivos y combinarlo todo para obtener algo, más o menos bonito. «Outcast» es revolucionario en muchos aspectos, desde la aplicación de animaciones procedurales, hasta los sistemas de IA, pasando por diversos niveles de creación.

Lo más sorprendente es el esfuerzo invertido en el desarrollo de todas estas herramientas, partiendo prácticamente de cero, en un trabajo en el que Appeal e Infogrames han unido talento y fuerzas, para crear la base de lo que será, a buen seguro, un sistema de desarrollo de juegos, de aquí al futuro más inmediato, cuyos resultados serán productos tan asombrosos como el primer ejemplo que llegará hasta nosotros, «Outcast».


IN
w.outcast-game.com






Si en cuestión conceptual, de diseño global y de libertad y opciones de juego, con un guión fascinante, una aventura épica, una banda sonora poco menos que magnífica y una consideración de obra de arte, «Outcast» será todo un éxito seguro, no podemos dejar de lado la magnífica producción técnica del juego.

Alejándose de las habituales ideas de entornos poligonales, «Outcast» se basa en un engine que gestiona voxels, para la creación y generación de escenarios, combinado con modelos poligonales para los personajes. Lo mejor, sin embargo, no es el magnífico nivel de detalle conseguido, sino que casi cualquier pentium puede conseguir una velocidad de juego asombrosa, a diferencia de lo que suele ocurrir con los mundos poligonales. Además, el uso exhaustivo de la tecnología MMX, permite obtener lo que muy pocos han sido capaces de sacar de esta tecnología: aplicación de filtros, paletas en millones de colores y una calidad gráfica que llega a igualar, sino a superar, a lo que se consigue en escenarios poligonales con una tarjeta 3D, pero sin necesidad alguna de hardware extra. Sólo proceso y optimización de software, y MMX usado con un talento nada habitual.

Así, no sólo encontramos efectos de luces asombrosos, generación de sombras en tiempo real, filtros, mip mapping, bump mapping, un colorido asombroso, sino efectos adicionales impresionantes, como transparencias, modelos de partículas extremadamente realistas, fascinantes simulaciones de agua, fuego, niebla...

¿Qué más se puede decir de algo que puede causar una verdadera revolución en el mundo de las aventuras? Tan sólo que nadie ha estado más cerca de producir una verdadera película interactiva que Appeal, con «Outcast». Asombroso.







El encontrarse ante, quizáS, el juego de desarrollo más accidentado de toda la historia del software, pone al espectador en una situación bastante incómoda. Cuando Amazing Studio anunció el desarrollo e "inminente" lanzamiento de «Heart of Darkness», la insuperable calidad que destilaba por todos sus poros, lo convertía en un título poco menos que revolucionario. Pero han sido casi seis (6) años de desarrollo. Ahí es nada, desde que en 1.992 comenzó a formarse el germen de este equipo de programación, hasta hoy, con la fecha de 1.995 como primer anuncio, oficial, de lanzamiento del juego. ¿Qué ha pasado con «Heart of Darkness» durante todo este tiempo? Pocos lo saben a ciencia cierta. ¿Qué ha quedado de aquel proyecto que iba a causar la revolución? Sin duda, un gran juego.

Heart of Darkness



Preciosista







ACTORES VIRTUALES

La creación y diseño de los personajes que aparecen en el juego, así como en las secuencias no interactivas incluidas en el mismo, ha sido realizada pensando en una obra coral, en la que cada uno no aparece de manera gratuita ni decorativa, sino que su intervención obedece a un planteamiento completamente cinematográfico de la aventura. Cada uno de ellos encuentra acomodo en un guión complejo, que configura una producción en la que tanto los cortes cinemáticos como la parte realmente interactiva, se funden en una conjunción casi perfecta.

GENIOS Y FIGURAS

Los componentes de Amazing Studio no son, precisamente, un puñado de desconocidos. Y si a su patente genialidad no hay que ponerle la más mínima duda, sí cabe preguntarles el por qué del descomunal retraso de la producción del juego. Quizás el talento está reñido con la organización en la producción pero, en cualquier caso, lo que sí hay que reconocer es la calidad de su trabajo, así como lo impresionante de su curriculum.
Entre algunos de los componentes más destacados del equipo, encontramos figuras de la talla de Eric Chahi, Fabrice Visserot, Frederic Savoir o Christian Robert, entre otros. Y si os interesa conocer algunos de los trabajos anteriores de estos artistas del videojuego, podemos mencionar «Cruise for a Corpse», «Another World», «Future Wars» o «Flashback», sólo por poner algunos ejemplos representativos. Casi nada.







Aunque una vez se ha contemplado lo que es «Heart of Darkness», se confirma que estamos ante una aventura de calidad realmente elevada, no es menos cierto que el enorme retraso acumulado en la producción del juego, ha pasado factura, al menos en ciertos aspectos relacionados con la tecnología. Incluso confirmando que, técnicamente, es un juego casi genial –la combinación de escenarios prerenderizados, pero susceptibles de interacción en tiempo real, con unas animaciones fastuosas y realista al máximo, es algo digno de verse– no podemos menos que sorprendernos al conocer que, por ejemplo, la resolución que «Heart of Darkness» utiliza, de principio a fin, es ni más ni menos que una clásica VGA. Sí, habéis leído bien.

Ahora bien, el concepto de combinar 2D y 3D, incluso en una VGA, está tan asquerosamente bien llevado a la práctica, que es una delicia contemplar la acción del juego en evolución. No es arriesgado ni exagerado afirmar que casi estamos delante de una película de animación, mucho más si tenemos en cuenta las escenas cinemáticas del juego. La banda sonora hace el resto, para apoyar esta consideración.

Tanto está "machacado" este concepto de película que, como nota absolutamente original, en el juego no aparece, en ningún momento, algún tipo de marcador ni nada parecido. De hecho, y aunque el personaje puede morir en numerosas ocasiones, tampoco existe un número de vidas limitado... ¿Dónde está la gracia entonces? Pues, ni más ni menos, que en descubrir las mil y una triquiñuelas que los diseñadores se han inventado, para averiguar cómo se avanza y cómo se pasan las cientos de pantallas que componen el corazón de «Heart of Darkness».

La primera impresión, si únicamente nos queremos guiar por conceptos de vanguardia tecnológica puede inducir a error, y hacer pensar que «Heart of Darkness» es un título que se ha quedado desfasado. Pero si de lo que os gustan son los buenos juegos, divertidos, entretenidos y realmente bonitos, sabed que estáis contemplando lo que será un grandísimo juego.

UN DISEÑO COMPLEJO

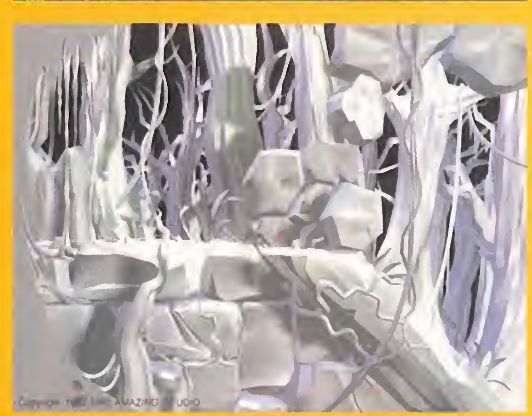


Quizá parte del motivo del retraso de «Heart of Darkness» esté en el complejo proceso de diseño gráfico, puesto que se puede afirmar que todo el programa es una producción "made in 3D Studio". Estas imágenes os pueden dar una ligera idea de la dificultad del proceso de creación, pantalla a pantalla, de escenariosos recargados y fascinantes, a los que después había que dotar de la interacción necesaria con los distintos personajes y objetos de la aventura.

La exquisita calidad del diseño es, en definitiva, sólo la punta del inmenso iceberg que es la primera aventura de Amazing Studio como equipo de desarrollo. Lo únco que esperamos es que su siguiente proyecto no se haga esperar tanto.























UNA EXPERIENCIA DE CINE

Si el diseñar y llevar a la práctica la parte interactiva de «Heart of Darkness» fue un trabajo de chinos, calculad el esfuerzo invertido en la creación de casi media hora de secuencias cinemáticas, que aparecen cada cierto tiempo, y sin cortar la acción real del juego, para convertir el título en toda una película de animación.

La mayor dificultad del proceso estaba en que, nuevamente, la imagen sintética 100% –"3D Studio"– ha sido la bandera que Amazing Studio ha portado en todo momento. Y, sin temor a equivocarnos, «Heart of Darkness» ofrece las más fascinantes e impresionantes secuencias vistas en un juego. Se nota que el toque y la inspiración de la pantalla grande han estado presentes desde el comienzo del proyecto. Algo que hace de este título un juego realmente especial, en muchos sentidos.

Jest



Aprendiz de héroe



Una combinación de arcade y plataformas, con trasfondo de aventura, es lo que propone este título de Ocean, en el que con la habitual estructura de un entorno 3D poligonal, adoptamos el papel de un aprendiz de bufón –como suena– que debe hacer uso de todo su ingenio, además de unas cuantas habilidades especiales, pociones mágicas, alfombras voladoras y otras locuras similares, para luchar contra Tarot, un espíritu maligno que se opone a que llevemos a cabo nuestra vocación de convertirnos en todo un Académico del Humor. Un disparatado argumento para un título pleno de acción y con un nivel adictivo más que alto, en un género que está cada vez más en auge.

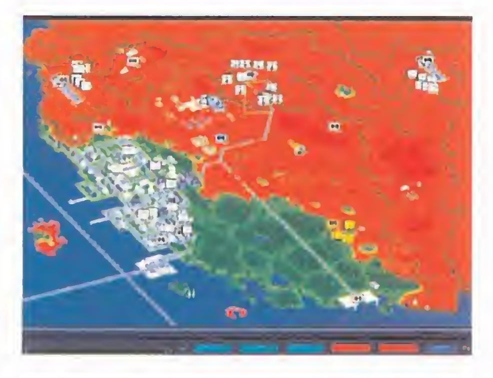






Poder on-line

Cuatro títulos, de aquí a los próximos meses, componen la línea de juegos exclusivamente desarrollados para Internet, que Infogrames/Ocean tiene previsto lanzar bajo su sello Oceanline Channel. «Crimson Wars» –estrategia en un entorno isométrico para hasta cuatro jugadores simultáneos–, «Deep Trouble» –una combinación de estrategia y acción, en un entorno 3D ambientado en las profundidades marinas–, «Pool Academy» –un simulador de billar en el que pueden participar 2 usuarios en diversas modalidades de este deporte– y «Stellar Mercenaries» –combate espacial 3D, con un máximo de seis usuarios conectados– inauguran una línea de producción entrando en un terreno que se va haciendo popular a pasos agigantados y, además, ofrecen una variedad lo suficientemente amplia como para no caer en los tópicos de la mayoría de juegos "on-line", que apenas salen de un único género.









Pilgrim

La aventura medieval





Uno de los títulos más atractivos a priori, y del cual Infogrames se está reservando muy mucho la información, se anuncia como un proyecto que llegará bajo la estela de dos maestros de campos muy alejados –en principio– del ordenador, como son literatura y cómic. Paula Coelho y Moebius, responsables del diseño de la historia y personajes, respectivamente, firman un trabajo impresionante en lo poco que se ha podido ver de «Pilgrim», que ha recibido en la prensa extranjera menciones como "un título que se convertirá en la aventura del año" o "un juego condenado al éxito", por poner un par de ejemplos. «Pilgrim» nos traslada al siglo XIII, en pleno auge de la caza de brujas, la Inquisición, los conflictos eclesiásticos, los señores feudales y el honor, y la aventura, como algunos de los ingredientes de un título de fabulosa calidad gráfica y espectacular banda sonora.









La locura Warner









Snow Racer 98



A tumba abierta



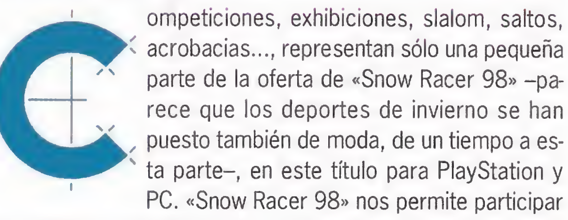




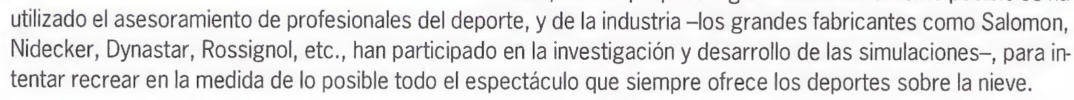








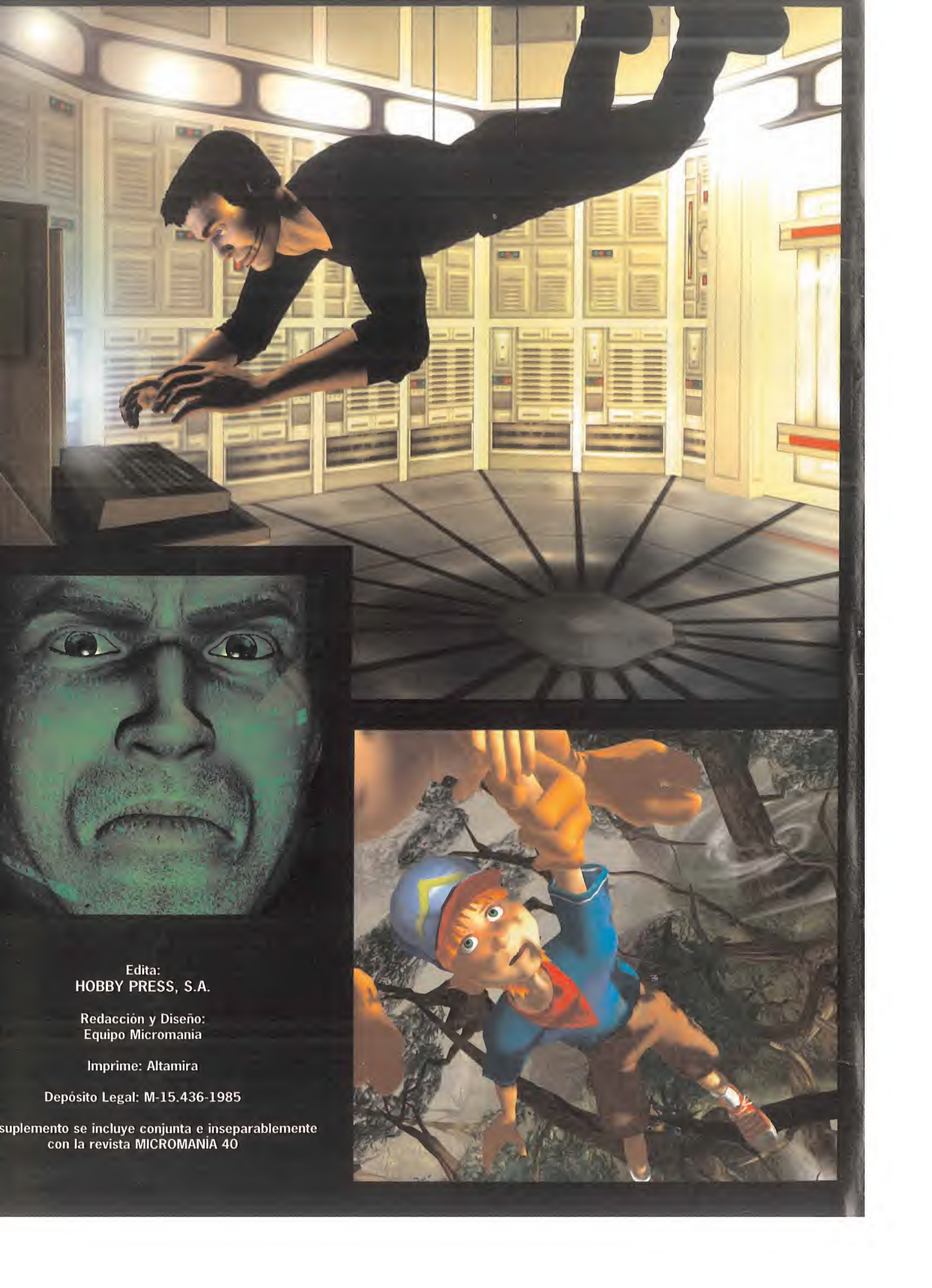
Competiciones, exhibiciones, slalom, saltos, acrobacias..., representan sólo una pequeña parte de la oferta de «Snow Racer 98» –parece que los deportes de invierno se han puesto también de moda, de un tiempo a esta parte–, en este título para PlayStation y PC. «Snow Racer 98» nos permite participar en múltiples modalidades y campeonatos de esquí y snowboard, en los que para llegar al máximo realismo posible se ha utilizado el asesoramiento de profesionales del deporte, y de la industria –los grandes fabricantes como Salomon, Nidecker, Dynastar, Rossignol, etc., han participado en la investigación y desarrollo de las simulaciones–, para intentar recrear en la medida de lo posible todo el espectáculo que siempre ofrece los deportes sobre la nieve.





En la última edición de Milia, en Cannes, Infogrames dio a conocer la noticia del acuerdo al que la compañía llegó con la Warner Bros., para la producción de varios juegos basados en licencias de los archifamosos Looney Tunes. En principio dirigidos, principalmente, al sector de las consolas, con Nintendo 64 como gran beneficiada, ya se ha conocido el nombre de los dos primeros juegos que aparecerán, con el sello de Infogrames, protagonizados por los dibujos animados más locos de la TV y el cine. «Looney Tunes Space Race» y «Tasmanian Express» llegarán hasta nosotros, salvo imprevistos, en las Navidades de este mismo año, y primavera del 99, respectivamente.

Infogrames, que ya ha llevado con éxito otros personajes de cómic y TV a formato de videojuego (Asterix, los Pitufos, etc.) se asegura, así, la fidelidad de un gran sector del mercado como la compañía que se ha convertido en sinónimo de calidad, en la adaptación de personajes famosos a consolas y ordenadores.



Edita:
HOBBY PRESS, S.A.

Redacción y Diseño:
Equipo Micromania

Imprime: Altamira

Depósito Legal: M-15.436-1985

suplemento se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista MICROMANIA 40

PROBE/IGUANA ENTERTAINMENT
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION, N64**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La Tierra era un lugar próspero en el que reinaba la paz y el orden, gracias en parte al bien entrenado ejército y en parte a los sistemas artificiales de satélites de defensa y los campos de minas magnéticas, y en ella, el único afán que tenía la raza humana, actual habitante del planeta, era incrementar su conocimiento acerca de la naturaleza y todo lo que rodeaba a esa misteriosa realidad. Fue por aquel entonces cuando se cometió un enorme y definitivo error que dio al traste con toda aquella maravillosa existencia.
Los científicos de una de las multinacionales más poderosas se enfrascaron en un peligroso pero interesante experimento, que les llevaría al control de la misma esencia de la materia. Tan tremendo poder no podía ser controlado por nada físico que por aquel entonces existía y escapó al dominio de los especialistas y, ya en libertad, comenzó a extenderse por la superficie y el interior del planeta, haciendo explotar a la Tierra en mil pedazos en un terrible e instantáneo efecto de fusión. El resultado no pudo ser más desastroso: en pocos segundos, millones de vidas humanas se extinguieron y el otrora verde planeta, ahora era un conjunto de rocas inertes en el espacio.

LOS ÚLTIMOS VESTIGIOS HUMANOS

Sólo unos pocos sobrevivieron para ver el desastre; los colonos, que tiempo atrás habían partido en pos de habitar otros planetas del Sistema Solar, y los ladrones y contrabandistas interplanetarios, que veían en la situación una forma más o menos fácil de hacerse millonarios.
En cada una de las rocas que formaron el planeta antes llamado Tierra, había miles de cajas fuertes de bancos y particulares, que estaban deseando ser asaltadas y no había nadie que pudiera impedir tal acción. ¿Nadie...?
Los Teócratas, un grupo gubernamental que ahora era el único, no podía permitir tal pillaje, así que envió a una serie de robots de combate y transporte, para exterminar a toda la escoria que estaba sustrayendo las riquezas del despedazado planeta, logrando así convertir cada lugar en un posible campo de batalla en el que sólo los más diestros podrían salir con vida y, con un poco de suerte, con algo en el bolsillo para retirarse de tan agitada vida.
Éste es el argumento de «Forsaken», un juego del que, precisamente, y a pesar de que está muy bien planteada, la historia es lo menos que nos tiene que importar

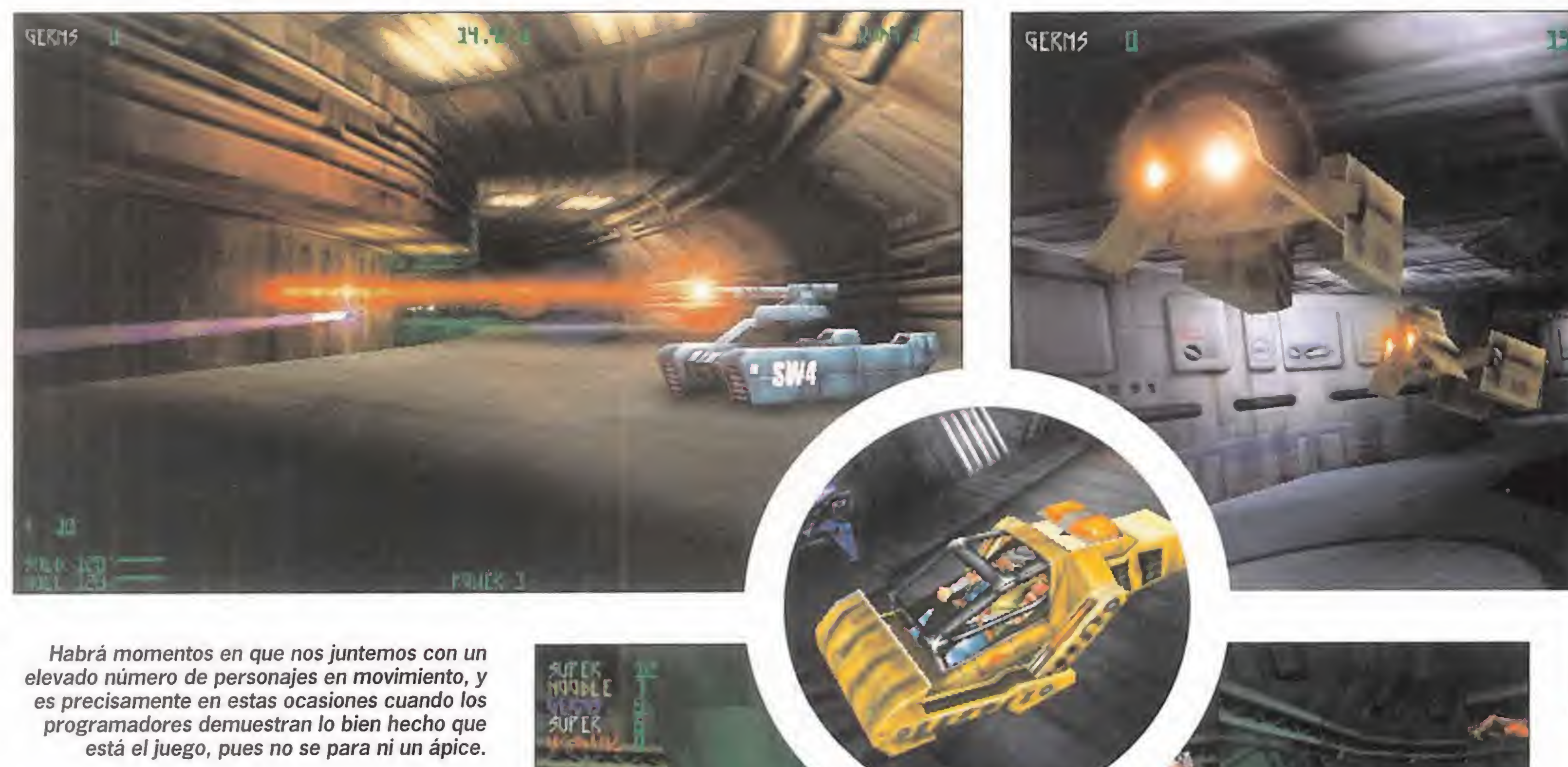
Y COMIENZA EL ESPECTÁCULO

Sí, «Forsaken» es un auténtico espectáculo en todos los sentidos, desde el principio hasta el fin. De hecho, es lo más sorprendente que hemos podido echarnos a la cara en muchos años. Los programadores han sabido sacarle el máximo provecho, tanto a las posibilidades de los procesadores actuales, como a las de las tarjetas aceleradoras 3D, y eso se nota en cada elemento del programa.
Lo primero que deberemos hacer es escoger un personaje con el que nos enfrentaremos a los mil y un peligros de «Forsaken», entre los dieciséis disponibles, y no penséis que es algo que se puede elegir sin ton ni son, pues cada uno de ellos tiene sus propios niveles de velocidad, resistencia, escudos, habilidad con los láseres y habilidad con los torpedos.
Lo único que restará, tras haber hecho este paso previo, será adentrarnos en los recónditos pasillos y recámaras futuristas de cada uno de los niveles, en los que nos encontraremos numerosísimos enemigos, que requieren mención aparte, pues se les ha imbuído una inteligencia artificial, de la que más sorprendidos ha podido dejarnos nunca. Incluso un solo adversario puede ser un peligro mortal para nuestra integridad. Todos

La, hoy por hoy, obra maestra del arcade, ya es un hecho palpable para todos los españoles de a pie que deseábamos con fervor la llegada de este día. «Forsaken», el mejor shoot'em up de la historia del software, por ahora, está aquí, en todo su esplendor, dispuesto a hacernos pasar los mejores ratos de nuestra vida y las más intensas sensaciones.

ellos son capaces de esquivar misiles, moverse en todas direcciones para atacarnos por el punto más débil, correr en busca de aliados y esconderse en algún rincón oscuro, cuando ven que van a ser derrotados.
Por otra parte, las armas son numerosísimas y todas ellas espectaculares en su efecto, tanto los láseres, como los torpedos, siendo el mejor de todos ellos el Titán, una enorme bomba que ►





Habrá momentos en que nos juntemos con un elevado número de personajes en movimiento, y es precisamente en estas ocasiones cuando los programadores demuestran lo bien hecho que está el juego, pues no se para ni un ápice.



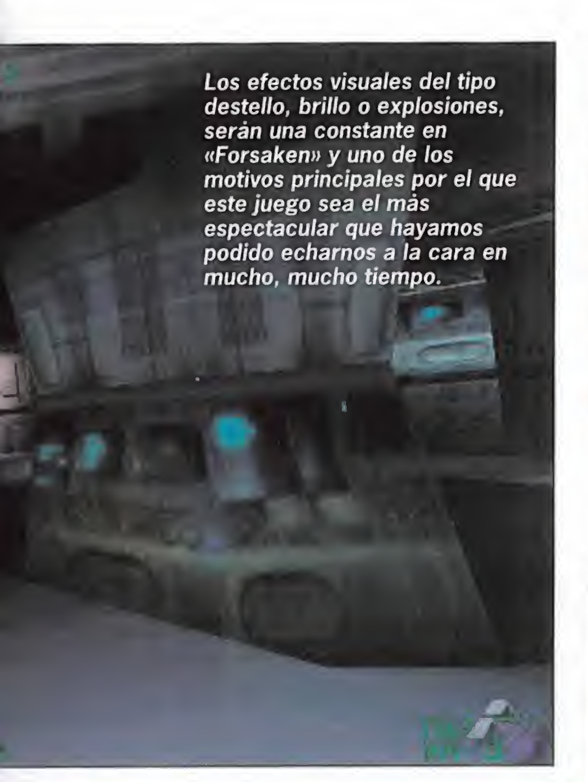








«Forsaken» es uno de los primeros títulos optimizado para aprovechar las posibilidades del chipset Voodoo 2



Los efectos visuales del tipo destello, brillo o explosiones, serán una constante en «Forsaken» y uno de los motivos principales por el que este juego sea el más espectacular que hayamos podido echarnos a la cara en mucho, mucho tiempo.

Uno de los elementos que siempre les ha costado mucho simular a los programadores es el fuego. Bein, pues aquí apreciamos lo bien conseguido que está en «Forsaken». Otro punto positivo.



NINTENDO 64

DIFERENCIA ENTRE VERSIONES

Tres son las versiones diferentes en que «Forsaken» ha sido distribuido: PC, Nintendo 64 y PlayStation, y cada una de ellas tiene sus propias características que lo hacen único frente al resto. Aquí vamos a comentaros, a grandes rasgos, las pertenecientes al género de las consolas:

• **PlayStation:** *Esta versión ha sido realizada por los mismos encargados de llevar a cabo la de PC, de ahí que sean prácticamente idénticas, salvo por unos cuantos detalles técnicos. Primero, y en favor de la consola, decir que el manejo se hace muy sencillo, gracias a la perfecta colocación de las acciones en el pad y que, sin necesidad de tarjeta aceleradora, los gráficos tienen una calidad más que aceptable, aunque no alcanzan ni en lo más mínimo a los del ordenador, pues pierden un poco en nitidez y resolución.*

• **Nintendo 64:** *El caso de la versión de N64 se nos antoja un tanto especial, pues no ha sido Probe la encargada del proyecto, sino Iguana Entertainment («Turok» y próximamente «Shadowman»), por lo que dentro de guardar ciertas relaciones, son dos juegos básicamente distintos. Aquí la acción se desarrolla muchísimo más rápido, prácticamente al doble de velocidad que en PC y PlayStation; los enemigos han cambiado su aspecto; los niveles tienen una diferente estructura; las texturas son distintas e incluso los láseres han variado de diseño. ¿Mejor o peor? Simplemente distinto.*

afecta a los adversarios con su explosión y con las decenas de cohetes más pequeños que salen de su interior. Algo devastador.

¿CON O SIN ACELERACIÓN 3D?

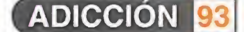
A pesar de que «Forsaken» puede jugarse sin aceleración mediante hard, hay que considerarlo un juego hecho a propósito de las tarjetas 3D, pues la diferencia de calidad es muchísimo más exagerada que en otros títulos. Por poner un ejemplo, «Tomb Raider» ganaba mucho con aceleración, como es lógico, pero el modo normal tampoco desmerecía en absoluto. Sin embargo, «Forsaken», creemos que porque el modo acelerado ha sido hecho de una manera impresionante, deja un pequeño mal sabor de boca a la hora de jugarlo con la tarjeta VGA normal. ¿Demasiado pixelado?, ¿los efectos de luces no son nada del otro jueves?, ¿los movimientos van un poco a saltos? Cada vez estamos más convencidos de que la razón de estas dudas y problemas es porque cometimos el "error" de ver la versión acelerada antes de la que no lo está. ¿Quién sabe lo que habría pasado si lo hubiésemos hecho al revés?

Nos ha sorprendido el hecho de que esté traducido y doblado, pues casi nunca se ha llevado a cabo tan ardua y costosa labor con un arcade, centrándose este proceso en las aventuras gráficas, los JDR y, como mucho, en los juegos de estrategia y, sin embargo, las voces de los personajes –con algunas frases con palabrotas–, los textos explicativos de cada fase que vamos a atravesar, los menús, el interfaz de juego, es decir, todo, está en un perfecto castellano. Bien por esta iniciativa que esperamos sigan muchos más.

Poco más nos resta por decir de «Forsaken». Simplemente que confiéis en nosotros cuando decimos que es el mejor arcade del momento, que os hará pasar horas y horas de frenetismo y diversión mientras exterimináis robots y alienígenas u otros jugadores y, por supuesto, que hagáis caso al dicho de que una imagen vale más que mil palabras.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 95 ADICCIÓN 93



Se ve influenciado por varios títulos que salieron en el pasado con gran éxito.
Los efectos visuales casi son perfectos.
El juego está completamente traducido y doblado al castellano.

PUNTUACIÓN TOTAL 93

Este mes en



INFORME
Bases de datos: la información organizada

PASO A PASO
Promociona tus páginas Web con AddWeb 2.31

REPORTAJE
¡Alarma! Los emuladores de juegos invaden la Red

ON LINE
FreeHand 8.0
WebCam II

ARROBA DIGITAL
Nicholas Negroponte

NUEVO SERVICIO EXCLUSIVO CON MÁS DE 30.000 PROGRAMAS

¡Todos los meses sorteamos 3 Web Cam de Creative!

Tutoriales en la Red
Ciberprofesores a medida

Tutoriales en la Red
Internet nos ofrece conocimientos de cualquier estilo, tipo y cultura.
Descubrimos todo lo que podemos aprender en La Red, sin agobios de horarios, ni de profes, ni de notas...

¡Alarma! Los emuladores invaden Internet
Los viejos juegos de los años 80 vuelven a la vida gracias a los emuladores. Recorremos la Web en busca de emuladores de consolas, de los primeros ordenadores: Atari, Amstrad, Commodore y cómo no, el viejo Spectrum. Y todos, todos, los encontramos en Internet.

Datos, datos, datos....todos en las DBs
El volumen de información en la Red ha sobrepasado el nivel previsto, y uno de los mayores problemas del cibernauta es encontrar los datos que busca. Una buena solución son las Bases de Datos.

Comentamos paso a paso *AddWeb 2.31*, representante de una nueva generación de programas, los "Web Promotion", pensada para todos aquellos que diseñan sus propias páginas Web, y que se encuentran con la ardua tarea de incluirlas en los buscadores.

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 550 PTAS



Los Nuevos NetReportajes:

.Marketing en la Red
.Tele-Educación
.Corbis: archivo de fotografía digital
.Maya: la revolución 3D en la Red
.Cibercódigo ético



bienvenido
Nuevos usuarios

Cibermanía — Cibercity
Net-reportajes — Última edición — Download
Correo — Interguía
En el quiosco — Internet práctico
Servicios editoriales — Webmap

http://www.hobbypress.es/NETMANIA

Y como siempre, las secciones de Cibercity, Cibermanía, Interguía, Internet Práctico y mucho más...





LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE INTERNET



sumario

136 MYSTERIES OF THE SITH (PC CD)

LucasArts pone toda la carne en el asador con estas nuevas aventuras, continuación de la saga «Dark Forces», con la inclusión de nuevos personajes de la saga «Star Wars», nuevos niveles, nuevos poderes de fuerza y un largo etcétera.

Este mes incluimos en la sección de Puntos de Mira una importante novedad que afecta al sistema de puntuación. A partir de ahora habrá tres notas: la primera, perteneciente a la tecnología, en la que se engloban todos los datos referente a cómo está hecho el juego (gráficos, sonido...) y si se ha cumplido el objetivo de los programadores; la segunda, la adicción, que de sobra sabéis todos lo que significa. Y en tercer lugar se encuentra la nota global, que en absoluto es una media de las otras dos, sino lo que nos ha parecido el juego en general. Todo ésto irá acompañado con unas frases que contendrán lo más destacable del juego, ya sea bueno o malo. Esperamos que el nuevo sistema sea de vuestro agrado.





140 GOLF PRO (PC CD)

Una nueva manera de ver los simuladores de golf. En este juego tendremos que usar el ratón como si de un palo de golf se tratara. Original como pocos.

150 INCOMING (PC CD)

Un fantástico arcade en primera persona, que aprovecha al máximo las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D, siendo un espectáculo para la vista, además de proporcionarnos niveles altísimos de jugabilidad, tanto en partidas contra la máquina como en multiusuario.





156 UBIK (PC CD)

Un frenético juego de estrategia, en el que hay que llevar a cabo diferentes misiones, controlando las acciones de un grupo operativo, con tremendos poderes, desde una perspectiva que nadie antes había utilizado.

160 SEVEN KINGDOMS (PC CD)

Siete reinos de culturas completamente opuestas se enfrentan en una guerra sin par por el dominio del mundo, haciendo uso de toda la tecnología armamentística que tienen a su alcance.





JACK NICKLAUS 5

LA ESENCIA DEL GOLF

ACCOLADE/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO

Ésta es la quinta entrega de uno de los simuladores de golf más difundidos en el ámbito del software deportivo. Con la estrecha colaboración de Jack Nicklaus, los programadores de Accolade han conseguido superarse a sí mismos, llevando a buen término un simulador deportivo que, además de ofrecer horas y horas de juego, también las da de creatividad, gracias al editor de campos con el que podemos crearlos, con el único límite de nuestra imaginación.



ARMOR COMMAND

ESTRATEGIA EN PRIMERA PERSONA

TAKE 2
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Take 2 nos propone una nueva manera de disfrutar de la estrategia en tiempo real, y es con unos escenarios tridimensionales en los que nos moveremos bajo una perspectiva persecutoria que nos servirá para controlar diversas unidades y llevarlas a zonas del mapeado donde deban llevar a cabo acciones bélicas. La calidad gráfica es buena y los sonidos son correctos, pero donde el juego pega el campanazo es en la originalidad.



Armored Fist 2

La bestia blindada





NOVALOGIC/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

Novalogic, la compañía encargada de llevar a cabo proyectos de la envergadura de «F-22 Lightning II» y «Comanche 3», nos pone ahora a los mandos del carro de combate más moderno del ejército de tierra estadounidense: el M1A2 Abrams.
Nos enfrentaremos a más de cincuenta misiones de diferentes características, como combate contra objetivos terrestres y aéreos, conquistar territorios o defender zonas aliadas y todo ello desde diferentes puntos de vista, como una panorámica del campo de batalla, o desde uno de los cuatro puestos del tanque: artillero, conductor, cargador y jefe de carro.
El realismo del producto es elevadísimo, gracias a la colaboración prestada por el cuerpo de marines y la guardia nacional americana, que en todo momento aportaron datos técnicos y gráficos que le sirvieron a los programadores para acercar su carro de combate virtual a las características del real. El engine utilizado mezcla píxeles y polígonos de forma homogénea, siendo utilzados los primeros en los escenarios de «Armored Fist 2», y los segundos en el diseño tanto de los carros de combate como de las unidades aéreas de enemigos y aliados.
Un muy buen programa por parte de Novalogic y una más que notable segunda parte.

C.F.M.

82

Skull Monkeys

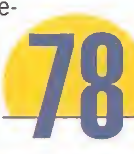
Personajes de plastilina

DREAMWORKS
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Dreamworks nos presenta un frenético y alocado arcade de plataformas, al más puro estilo clásico, con la salvedad de que la tecnología que ha sido utilizada para crearlo en esta ocasión es muy diferente a la antigua, y se adapta perfectamente a los tiempos que corren.
A pesar de que la acción de «Skull Monkeys» transcurre bajo unos escenarios bidimensionales, la sensación que ofrece es completamente tridimensional, gracias al sistema que se utilizó para crear a los personajes. Todos y cada uno de ellos fueron sometidos a un proceso de modelado en plastilina, para luego ser digitalizados en un escáner tridimensional, a fin de conseguir el resultado que vemos en el juego, y que podéis ver en estas pantallas.
No se puede decir que «Skull Monkeys» aporte algo nuevo al mundo del software lúdico, pues no es más que el típico arcade de plataformas

en el que hay que matar enemigos y recoger items de forma continua, sin embargo, su calidad es enorme, y sorprenderá realmente a todos aquellos usuarios que lo ejecuten con su PlayStation.
«Skull Monkeys» llega para demostrar a todos, de forma clara, el poder gráfico de la consola de Sony.

C.F.M.







Streets of Sim City

Desastre automovilístico





MAXIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Una interesante idea por parte de Maxis, que no ha sabido llevar a buen término la compañía, es este «Streets of Sim City», que nos da la oportunidad de llevar a cabo las más salvajes carreras de vehículos, a lo largo y ancho de las ciudades de «Sim City 2000».
El punto original y curioso de este juego es que podemos importar las urbes que emergimos de la nada, y pasearnos por ella, mientras pilotamos nuestro vehículo, aunque, si no tenemos ninguna construida, dispondremos de cincuenta ya predefinidas y que vienen con el juego.
Podremos definir nuestro coche, desde la forma hasta la pintura; comprar armas, mejorar las prestaciones de la máquina y combatir con hasta con siete jugadores en modo de red local o por Internet.
Más que mala suerte, lo que se le puede atribuir a Maxis es una falta de dedicación hacia el producto, pues no se ha esmerado todo lo que debería haberlo hecho.
Los gráficos, lejos de ser normalitos, son más bien mediocres, y los sonidos no pasan de correctos; la jugabilidad es tal vez uno de los puntos más elevados de «Streets of Sim City», debido en mayor parte a su simpleza de manejo, que lo hace apto para todos los públicos, por muy inexperto que se llegue a ser.

M.A.X.

59



PAX CORPUS

DESCANSE EN PAX

CRYO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Nos encontramos ante una burda copia de un juegazo como es «Tomb Raider», aunque con tintes futuristas. La verdad es que Cryo no ha estado acertado a la hora de lanzar al mercado un producto con tan pocas posibilidades de éxito, pues se nota a la legua que lo que han pretendido es aprovecharse de la fama del título de Eidos. Un tirón de orejas para esta compañía, que nos tenía acostumbrados a títulos mejores.



STEEL REIGN

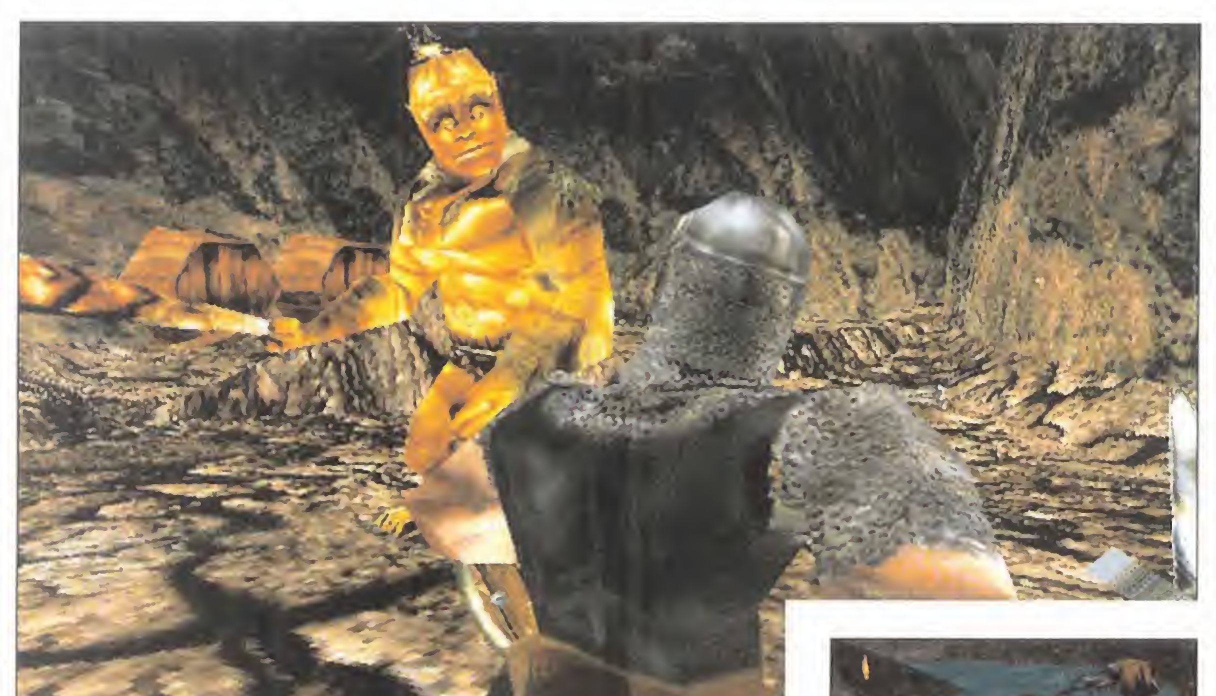
COLOSOS CROMADOS

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Con «Steel Reign» podremos pilotar doce vehículos blindados, con suficiente poder armamentístico como para exterminar al más preparado de los ejércitos, teniendo que visitar diez magníficos escenarios bélicos, que van desde una ciudad sitiada, hasta el árido desierto, demostrando nuestras dotes como guerrilleros, contra la máquina, o bien en el modo de dos jugadores contra un amigo nuestro. Bastante bueno y capaz de hacernos pasar buenos ratos frente a la PlayStation.



Die by the Sword
Combates virtuales



Un nuevo concepto de juego, mitad aventura, mitad beat´em up, con un engine al estilo «Tomb Raider» en el que se desarrolla un arcade con muchos puntos en común con los juegos de lucha, entre los que destacamos un nivel de gore salvaje como pocos, es lo que nos ofrece este «Die by the Sword».





TANTRUM/INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Razones no faltan para calificar a «Die by the Sword» de idea genial. Sabemos por experiencia y devoción que es difícil, pero deberíais dejar un momento tranquila a Lara Croft y cambiar de rol para meteros en la piel de un caballero de espada y escudo dispuesto a acabar él solito con una horda de bestias de aspecto invencible. De vuestra parte está la tecnología VSIM, un generador de movimientos en tiempo real que os otorgará una libertad total de acción mientras la cámara os persigue a todas partes ofreciendo desde múltiples ángulos unos combates del medievo.

DE TODO UN POCO

Para evitar que nos fulminen deshonrosamente en el primer cuerpo a cuerpo, empezamos en el modo entrenamiento. Un sarcástico instructor de combate nos guía en este particular universo 3D donde es posible hacer de todo: saltar, agacharse, caminar de lado, activar mecanismos, etc. Además, hay fases de juego de plataformas y, en general, todo es muy parecido a lo que nunca nos cansamos de hacer con Lara. Pero cuando desenvainamos la espada nos encontramos

Un buen compendio de aventura y juego de lucha, pero no es una obra maestra por culpa de un engine 3D bastante mediocre

VSIM: HAZ LO QUE TE VENGA EN GANA

Este es poco más o menos el lema del creador de la tecnología VSIM. Se trata de un engine basado en los movimientos físicos del cuerpo humano que es capaz de calcular en tiempo real el rango de movimiento de cada extremidad móvil en un modelo poligonal. Con el VSIM se evita el esquematismo de otros sistemas de animación como el motion blending, al no existir animaciones ya creadas que se efectúan como respuesta a una determinada acción. En el VSIM es difícil repetir con exactitud el mismo movimiento.
La demostración de la libertad de movimientos del VSIM es la utilidad incluida en el programa; un generador para diseñar nuestros propios movimientos de ataque y defensa. Podemos alterar el arco que describe la espada, la altura del escudo, la posición de las piernas, etc.



ante algo nuevo, un torbellino de movimientos de ataque sin ninguna limitación gracias al VSIM. Podemos destrozar los maniquíes de prácticas en cuestión de segundos, y nuestra espada corta con una precisión increíble piernas, brazos y cabeza. Nuestro último descubrimiento en el escenario de entrenamiento es una perspectiva subjetiva que actúa a modo de cámara virtual con un zoom que nos permitirá examinar a fondo lugares lejanos e inalcanzables para nosotros y para la cámara de persecución. Hay otros tres modos de juego, la gesta –o desarrollo de la aventura a través de varios niveles–, el foso –combate contra uno de los personajes–, y torneo –competición contra todos los personajes–.
Llega el momento de probar nuestra esgrima con algún personaje animado y nos lanzamos al foso. Un demencial orco nos ataca con un hacha bastante burda pero muy afilada y saltamos o nos agachamos para esquivar sus mandobles, mientras nuestra espada va cortando una a una todas sus extremidades en medio de un espectáculo al que el calificativo sangriento se le queda corto. Ahora nos atrevemos con un esqueleto que nos recuerda a las maquetas de Ray Harryhausen en «Jason y los Argonautas», y empezamos a comprobar que la IA de los personajes es muy superior a la de otro juego de lucha. No atacan a lo



Los modelos poligonales tienen un diseño muy bueno, pero se quedan cortos en polígonos, lo que afecta negativamente a las animaciones.

loco, muestran cautela, parecen estudiar nuestro estilo y aprovechan cualquier resquicio en nuestra guardia para asestar un golpe y alejarse para salir de la distancia en el momento en que son vulnerables. Nos cortan una pierna y un brazo, pero seguimos luchando hasta la muerte. Cuando van en grupos, atacan juntos y es cuando agradecemos la versatilidad del VSIM, y echamos mano de movimientos ofensivos y defensivos especiales.

FALLOS TÉCNICOS

La gesta nos llevará por diversos mundos llenos de trampas y con recorridos muy diversos en los que nos enfrentaremos a enemigos de pesadilla. El sonido ambientará a la perfección los tétricos escenarios, y las exclamaciones de nuestro soldado son incluso más violentas que los golpes –ojo a las protestas de los sectores más conservadores, puede que estemos ante otro caso «Carmageddon»–. «Die by The Sword» tiene atractivos de sobra para convertirse en todo un éxito, y en tan perfecta mezcla de géneros está su mejor virtud, pero tiene despistes técnicos que reducen mucho su jugabilidad. El peor es el desastroso seguimiento de la cámara de persecución; se mueve bruscamente y muchas veces ofrece perspectivas erróneas y los muros u otros elementos del decorado tapan la visión. Hay continuos cambios de ángulo que dificultan el combate al tener que cambiar la dirección a mitad de un golpe. Con el tiempo, se le coge el truco y hasta te acostumbras a ella, pero a muchos les va a resultar incómoda.
Para suavizar las texturas se han utilizado filtros en la versión 3Dfx y también se aprecia calidad en los sombreados y en el tratamiento del color, pero el diseño de los escenarios es bastante feo y en ocasiones poco elaborado. Las animaciones se quedan lejos del número de fps de «Tomb Raider» y hay saltos en la secuencia que deslucen los ágiles movimientos de la tecnología VSIM.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 89 **ADICCIÓN 70**

El interface de movimientos y la elevada IA genera unos combates a degustar por los amantes de los juegos de lucha.
La gesta y los combates multijugador en red con hasta cuatro participantes en un foso son las mejores opciones para pasar un rato brutal.
El seguimiento de la cámara no está bien depurado y disminuye notablemente la jugabilidad.

PUNTUACIÓN TOTAL



Formula 1 97

Uso obligatorio del casco

Seguro que los más observadores ya habrán notado la primera diferencia entre «Formula 1» y «Formula 1 97». Sí, nuestra clasificación del género ha pasado de arcade a simulador. Psygnosis ha respondido a las súplicas de miles de fanáticos de la F1 aumentando las opciones de configuración de los monoplazas y el realismo a todos los niveles.

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO







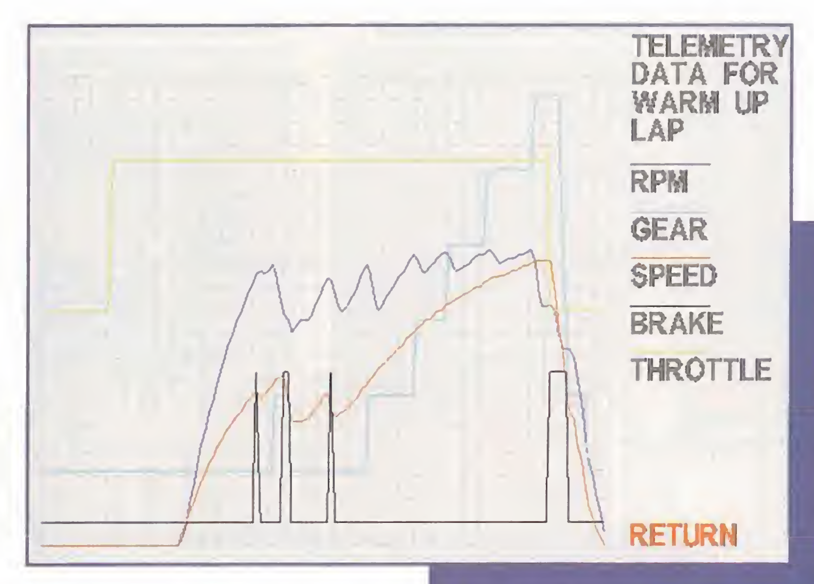
La crudeza de los accidentes dejará el asfalto sembrado de chatarra millonaria.

Accidentes espeluznantes, nuevas cámaras y mayor realismo, lo convierten en una opción válida para todo tipo de seguidores de la F1

El programa «Formula 1» fue una de las primeras cartas de presentación de los chipsets 3DFx y PowerVR. Nadie ha olvidado la tremenda impresión que causaron unos gráficos que allá por el verano pasado sonaban a máquina recreativa y hoy son moneda de cambio en el universo visual de los compatibles. Se puede hasta decir que se adelantaron a su tiempo, porque ahora que los vemos prácticamente calcados en «F1 97», nos siguen sorprendiendo mientras alucinamos con la sensación de velocidad. Más de uno se sentirá decepcionado por la falta de novedades en el apartado visual, pero estos gráficos siguen siendo prodigiosos y se puede perdonar esta vagancia de los diseñadores de los circuitos, que se han limitado a corregir el trazado de ciertas curvas para ajustarse más a la realidad –tienen la licencia de la FIA– y a cambiar la publicidad en unos cuantos carteles para que la utilización de los mismos diseños no cantara. Los impresentables menús del «Formula 1» han sido sustituidos por unos más acordes con la categoría del programa.

MÁS CÁMARAS

Los responsables del motor 3D sí han trabajado de lo lindo; ahora tenemos nada menos que ocho perspectivas de cámara, con cuatro encuadres de persecución a diferentes alturas y cuatro vistas desde el monoplaza, entre las que destaca la del cockpit, que transmite lo claustrofóbico de tan angostos habitáculos y recrea las viseras de los cascos con manchas de grasa y aceite que nos van salpicando hasta llenar completamente la pantalla, momento en el que podemos



Posee algunos fallos que podían haberse evitado perfectamente

También para expertos

Los nuevos elementos de la configuración del monoplaza han provocado que aumente considerablemente el realismo del pilotaje. El grosor de los discos de freno, el reparto de la frenada o la dureza de la suspensión tendrán su reflejo en el comportamiento sobre el asfalto, que podremos estudiar gracias a la telemetría. Si elegimos el modo Grand Prix y el mayor nivel de dificultad, la experiencia en estas lides será fundamental para evitar los trompos, y cualquier mínimo roce con la hierba o la tierra provocará la pérdida del control. Nos quedamos lejos de los niveles de complejidad y realismo del «Grand Prix 2» de Microprose o del «Formula 1 Racing Simulation» de Ubi Soft, pero es suficiente como para hablar de simulador y entretener a los aficionados más exigentes.

Además, los pilotos controlados por el ordenador hacen gala de una IA tan avanzada que se comportan como auténticos Schumacher y cambian la trazada para cerrarnos el adelantamiento, amén de otros comportamientos escasamente deportivos, aunque siempre dentro de la muy permisiva legalidad de la F1. Esta inteligencia artificial cuasi humana está tan lograda que hasta cometen errores que nos regalarán unas cuantas posiciones o nos retirarán de la carrera si no estamos al tanto de lo que pasa por delante.







Aquí tenéis a una flecha de plata en todo su esplendor, puesto que los datos de las escuderías y el diseño y rendimiento de los monoplazas corresponden a la temporada pasada.

retirar una de las tiras de plástico, aunque conviene aguantar bastante la suciedad porque hay una cantidad muy limitada de las mismas. Otro de los nuevos e hiperrealistas elementos que puede limitar nuestra visión son los rayos del sol. La entrada a los boxes sigue sin convencer demasiado, pues ahora es seguida por una travelling lateral y no vemos a ningún mecánico, aunque comprobamos que además de las reparaciones y el repostaje, nos han limpiado la visera y en los neumáticos recién cambiados se puede ver la pintura de fábrica.

El sonido sigue demostrando la fuerza ambiental de sistemas como el Dolby Surround y el Qsound y disponemos de una completa comunicación con boxes. Los comentarios en español narran la carrera y ofrecen información sobre las nuevas normas de la temporada 97. «F1 97» entra en el campo de la simulación a pesar de mantener sangre de arcade, de la que se puede disfrutar en las partidas en red. Bizarre no se ha dormido en los laureles del éxito y las nuevas cámaras, el sonido, la espectacularidad de los accidentes y esa inyección de simulación son más que elogiables, pero sigue habiendo fallos que le impiden ser el mejor. El más importante es la excesiva rigidez de la respuesta al control. Nos explicamos; ya utilicemos el teclado, volante o pedales, el giro de la dirección tiene siempre el mismo ángulo y tanto la aceleración como la frenada no tienen dosificación, por lo que estamos en desventaja respecto a nuestros rivales, al ser muy difícil sacarle el máximo rendimiento, máxime teniendo en cuenta que la segunda velocidad es demasiado larga. Las repeticiones sólo al final de la carrera, y la ausencia de retrovisores –con una suicida vista trasera– deben pasar a la lista negra para que el «F1 98» pase de lo notable a lo perfecto.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 80**

La calidad gráfica no ha sufrido demasiadas modificaciones con respecto a su predecesor.
El control del volante, velocidades y ausencia de retrovisor le hacen perder en realismo.
Todos los datos pertenecen a la temporada 97.

PUNTUACIÓN TOTAL

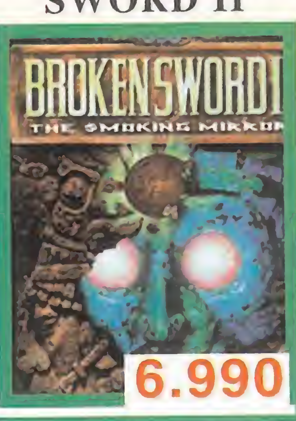


2º ANIVERSARIO TIENDA

BLADE RUNNER



BROKEN SWORD II



FORSAKEN





F 22



BATTLE ZONE

BATTLE ZONE

6.900



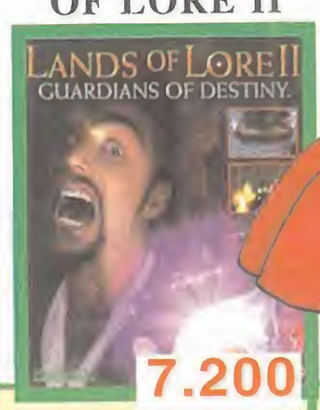
DIE BY THE SWORD

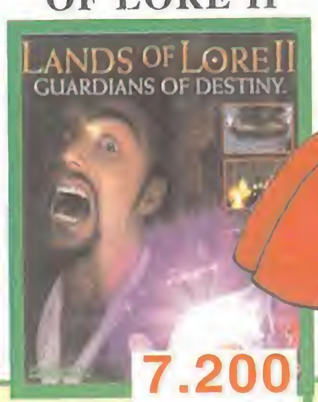


SABRE ACE



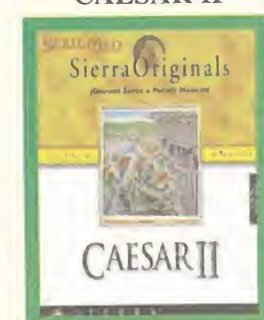
LAND OF LORE II





JUEGOS DESDE 1.990...

CAESAR II



PUZZLE BOBBLE



S.P.Q.R.



Z





Mysteries of the Sith
El retorno de Kyle

Qué podemos decir de LucasArts que no se haya dicho ya. Compañía productora de las mejores aventuras gráficas con títulos inolvidables, que marcó un nuevo concepto en el mundo de los arcades en 3D con el popular «Dark Forces», y continuó la saga años después con la segunda parte: «Jedi Knight», juego que está batiendo récords de compra y que está arrebatando los primeros puestos en las listas a otros títulos más nombrados.


El soporte de aceleración 3D nos transmite una calidad insuperable para apreciar detalles del juego que no se nos pueden pasar por alto.

LUCASARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/AVENTURA

Estamos en una época dorada de esta compañía; lo demostraron con «Jedi Knight», y se ha ratificado ya mismo con este disco de misiones. La distancia entre uno y otro no dista ni medio año, lo que nos da una idea del trabajo continuo que se desarrolla en LucasArts. Sabiendo esto, no cabe más que hacernos una pregunta: ¿Están, quizá, ya trabajando en «Jedi Knight II»?

LA TRAMA

Han pasado cinco años desde la derrota de Jerec, y ya unos cuantos desde la destrucción de la segunda estrella de la muerte.


Las incorporaciones de las cámaras de TV aumentarán la adicción para jugar en red o para el reconocimiento de lugares aún no explorados.


Nuevos enemigos, personajes, armas y objetos, completan el, ya de por sí, sobresaliente «Jedi Knight».

El bando Rebelde ha instaurado la nueva república para conseguir la tan ansiosa paz y el orden del universo. Para esto, se vale de la colaboración de la princesa Leia, el comandante Ackbar, y muchos de los héroes de las terribles confrontaciones anteriores. Nosotros volvemos a representar a Kyle Katarn, mucho más maduro y experimentado que en el juego anterior, y que tras el éxito conseguido contra los siete Jedis del lado oscuro, se ha prestado a colaborar en la lucha por controlar las zonas de la galaxia aún dominadas por el temido Imperio.
Nos acompañará en nuestras aventuras Mara Jade, una bailarina del antiguo palacio de Jabba, que, en un principio, se unió



Una impresionante calidad del juego, acompañada de detalles de la trilogía, nos sumergen en lo más profundo del protagonista y su historia.

Nuestras decisiones influirán en el desarrollo de la acción. La rapidez de respuesta salvará muchas vidas de compañeros rebeldes.

al Imperio, para después descolgarse de los mismos y unirse a la causa de la república.
Todo comienza en el sistema Altyn 5, que súbitamente es atacado por el imperio. Después de una ardua defensa para desbaratar los planes de invasión del Imperio, tendremos que viajar por lugares tan diferentes e inhóspitos como intrigantes y preciosos. Así, por ejemplo, el palacio del crimen de Lord Ka' Pa the Hutt, pantanos, alcantarillas, catacumbas y subterráneos –infestados de terribles criaturas–, estaciones imperiales e incluso debajo del gran templo de Sith.

MÁS Y MEJOR

Cuando jugamos a «Jedi Knight» por primera vez nos quedamos sorprendidos con la calidad técnica y sonora que podía llegar a tener un juego en 3D. Disfrutamos horas y horas por los escenarios tan espectaculares, escuchando una banda sonora propia de un gran éxito cinematográfico y disparando nuestros láseres a toda discreción batiéndonos contra contrincantes de todo el mundo en Internet.
El listón había quedado muy alto y muy pocos juegos podían optar a superarlo.
Pues bien, con esta segunda entrega, la misma compañía supera con creces a su antecesor, ya que cuenta con una calidad excepcional tanto gráfica como sonora –que todo hay que decirlo, si existe la posibilidad de jugar con un equipo Dolby-Sorround mejor que mejor–. Además, los efectos de luces se han mejorado aún más, si cabe, y aunque a primera vista el aspecto gráfico es parecido a su progenitor, cuando avanzamos por sus laberintos poligonales nos damos cuenta del realismo que han alcanzado las texturas y de la arquitectura moderna que conforma los diferentes niveles. Poco a poco, las luces –luz coloreada soportada por hardware–

Además de las armas ya familiares de la primera parte, se incluyen otras muchas –arma de carbonita, mira telescópica, cañón Blaster, detonador buscador por calor...–


Con la mira telescópica infrarroja podremos aniquilar al enemigo sin ser vistos y sin exponernos a peligro alguno.


El ataque por aire junto con el asalto por tierra es una de las principales bazas del Imperio.

y texturas conseguidas a través de aceleración 3D, la mejorada inteligencia artificial, los numerosos y los diferentes diálogos totalmente traducidos a nuestro idioma, nos acabarán metiendo de lleno en la fascinante aventura que LucasArts nos ha preparado en esta ocasión.

Del juego lo primero que nos llama la atención es la intensa acción con que comienza. Son fundamentales las decisiones rápidas y seguras para llegar a conseguir con éxito nuestros objetivos. Ahora ya no estamos totalmente solos, sino que en determiandas ocasiones, compañeros rebeldes nos ayudarán contra las tropas del antiguo Imperio. Esto significa que ya no podemos ir a nuestras anchas disparando a todo lo que se mueva; más bien habrá que tener cuidado para que nuestros disparos no alcancen a nuestros hombres. La dificultad está bastante equilibrada, y el arte con que se han conseguido desarrollar los escenarios impedirá que podamos perder el rumbo o nos lleguemos a desorientar.

No sólo lucharán los Jedis por Internet; hay diferentes tipos de personalidades, cada una con sus habilidades y personajes diferentes, así como armas e inventario de salida diferente

¿DISCO DE MISIONES O SEGUNDA PARTE?

No podemos considerar a «Mysteries of the Sith» como un simple disco de misiones, porque no sólo incorpora 14 nuevos niveles para modo solitario y otros 15 para multijugador, sino que además incorpora nuevas armas, nuevos personajes –más de veinte distintos–, y cinco nuevos poderes de la fuerza. Incluye sistemas de alarma, así como cámaras de seguridad, lo que ofrece un atractivo sin igual para el juego en red.

Pero también se asemeja bastante a «Jedi Knight», y es que su estructura es similar, debido, quizás, a que para jugarlo se requiere tener el programa ya instalado. Las escenas de vídeo digital entre misión y misión no llegan al alcance de la primera parte, aunque es de agradecer su inclusión.

En conclusión, «Mysteries of the Sith» es un juego que hará las delicias de todo aquel apasionado por el tema de «La Guerra de las Galaxias», ya que enlaza a la perfección con todo el universo creado por George Lucas, aportando nombres, planetas, lugares y personajes sacados de la trilogía cinematográfica y de las múltiples ediciones escritas posteriores de la saga.

J.R.P.

Detalle inequívoco que muestra no sólo el aspecto gráfico que borda la perfección, sino también la grandiosidad del juego en sí.

TECNOLOGÍA 87 **ADICCIÓN 83**

Las habilidades de fuerza son más potentes, tanto del lado Oscuro como del Luminoso.
Se incluyen personajes nuevos, como Darth Vader, o Luke Skywalker.
Exploradores: rápidos y ágiles.

PUNTUACIÓN TOTAL



The Golf Pro

A por la chaqueta verde

La larga historia de los simuladores de golf entra en una nueva era gracias al "Mouse Drive", un sistema de control que transforma nuestro ratón en un palo de golf y pone todo el arte de la ejecución del swing en nuestra mano.



EMPIRE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO

Tras la última edición del «Links LS», parecía que se había tocado techo en el género y poco más se podía hacer para mejorar el realismo. Pero Empire Sports venía anunciando a bombo y platillo la sustitución del clásico y ancestral downswing-backswing por algo más que acertar a parar el termómetro en las rayitas, por fin sería posible hacer justicia a la complejidad y belleza del golf con un simple ratón. Instalamos «The Golf Pro» con todas las ganas del mundo de probar tan revolucionario sistema y nos recibe el gran Gary Player, señal inequívoca de la calidad de un simulador hecho para el disfrute de los videoadictos.

EL MOUSE DRIVE

Las primeras lecciones de tan ilustre instructor nos introducen en el manejo del «Mouse Drive» con una demostración gráfica de todo el proceso paso a paso, y tras cada explicación, Gary nos anima a intentarlo y nos indica la corrección de nuestros defectos. Ante nosotros aparece la típica barra con marcas, pero la apertura del swing o movimiento del palo hacia atrás –backswing– se efectúa desplazando el ratón a la derecha. Cuando llegamos a la zona de potencia deseada, iniciamos la bajada –downswing– moviendo el ratón hacia la izquierda y al llegar a la señal de pegada recta soltamos el botón para golpear la pelota. Así pues, la ejecución del golpe se compone de tres procesos que exigen rapidez, técnica y ritmo, lo que nos permite sentir la mágica complejidad de este deporte. Y no se acaba aquí tan magnífica recreación, ya que podemos darle



Un vídeo introductorio nos presenta las características de cada hoyo y nos aconseja sobre la mejor táctica para embocar bajo par.






Un nuevo sistema de control entusiasmará a los fanáticos del golf y los hará disfrutar con cada golpe perfecto

"fade" a la pegada girando levemente el ratón durante el swing, determinar la altura del vuelo de la pelota e imprimir los efectos que distinguen a los grandes maestros en las salidas de "búnker" y en los "aproach". Con el "Mouse Drive" el control sobre todos los factores del golpe es total y sólo las horas de entrenamiento y la capacidad de concentración mejorarán nuestro handicap.

El comportamiento dinámico de la pelota está a la altura del realismo del "Mouse Drive" y tanto la incidencia del viento durante el vuelo como la del estado de la hierba y el diseño del terreno en el rodar convencerán al más calculador físico del golf. Pero si ya estáis acostumbrados a las resoluciones de 1.600x1.280 y millones de colores del «Links LS», tal vez os decepcionen un poco unos gráficos que, dentro de la excelente presencia visual que ofrece el render a partir de la digitalización de fotografías reales, sus 640x480 puntos de resolución máxima suponen un límite inexplicable en los tiempos que corren. La realización visual tampoco destaca por su espectacularidad, se limita a tres perspectivas desde detrás del jugador y a la vista desde el ángulo contrario para mostrar en tiempo real la caída de la pelota. Los comentarios de la jugada y los efectos de sonido ambiental –totalmente en español– le añaden ese toque televisivo que necesita un buen partido de golf.







Con las enseñanzas de Gary Player podremos perfeccionar nuestro juego para saber cómo salir de las situaciones difíciles o cómo afrontar un golpe determinado.

LA PGA EN INTERNET

Se contemplan todos los modos de juego –matchplay, strokeplay, etc.–, así como competiciones profesionales en los dos campos de golf recreados al milímetro; St Mellion International y el Hilton Head National. Las opciones multijugador en red o por modem saciarán vuestro apetito de exhibición, y para jugar vía Internet hace falta un patch gratuito que se puede conseguir en la Web del juego. La verdad es que merece la pena la molestia porque se van a organizar campeonatos internacionales y nuestro handicap quedará registrado en la clasificación mundial de todos los participantes en esta atractiva temporada internauta.

«The Golf Pro» va a sentar cátedra en el género y tanto Access como EA Sports ya pueden ir pensando en un sucedáneo del "Mouse Drive" para sus próximos «Links» y «PgaTour». Sólo los mejorables apartados técnicos nos impiden otorgarle el sobresaliente que sí merece su innovación en un sistema de control que tiene como único defecto la necesidad de tener un ratón muy preciso y una alfombrilla con la superficie más perfecta que el green del hoyo 15 de Augusta.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 92 **ADICCIÓN 89**

Con el "Mouse Drive" nos aproximamos como nunca a la esencia del golf.

Se podría haber aumentado la resolución de los gráficos para aprovechar las posibilidades de las tarjetas gráficas con más de 1 MB de RAM.

El juego en Internet es un desafío irresistible para demostrar al mundo nuestro nivel de juego.



PUNTUACIÓN TOTAL

Ultimate Race Pro

Un cóctel explosivo





Ir a más de 250km/h es algo que ya hemos experimentado muchas veces en un PC. Pero Kalisto ha empleado el turboalimentador gráfico de las aceleradoras 3D para que la sensación de velocidad fuera más intensa que nunca, a más de 30 fps y en unos circuitos visualmente electrizantes.

KALISTO/MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

La especialidad automovilística de «Ultimate Race Pro» es una mezcla de rallyes y coches de choque. Es decir, un cóctel entre «Screamer Rally» y «Sega Rally», con un estilo de pilotaje basado en accionar el freno de mano para cruzar el coche y tomar las curvas como Carlos Sáinz, pero sin reglas ni limitaciones a la hora de hacer el bestia con los rivales. Para controlar nuestro vehículo sobre el asfalto o en tierra hay que ser un as del contravolante, mimar el pedal del freno y no tener piedad con el acelerador. No hay armas ni objetos arrojadizos, pero frenar de golpe para que se empotren o atacar por los lados son el ABC de la conducción si queremos llegar sobre cuatro ruedas a la meta, y no digamos ya si pretendemos ganar la carrera.

TODO VELOCIDAD

Antes de lanzarnos al circuito de entrenamiento, entramos en el menú de opciones gráficas para ajustarnos al hardware de nuestro PC. Una barra indica la tasa de fotogramas por segundo a los que el programa se autoajusta dependiendo de las opciones conectadas. Con tarjetas aceleradoras basadas en 3Dfx y PowerVR, la tasa mínima es de 26 fps y puede subir hasta unos increíbles ¡50 fps! si reducimos la distancia de dibujo. Ya sabemos que el ojo humano no va más allá de los 24 fps, pero ir tan sobrado se traduce en una sensación de velocidad tan vertiginosa que a 100 km/h parece que vamos al doble. Los filtros de texturas, Buffer Z, sombreado Gouraud, mip-mapping y





Los escenarios "arena" están pensados para darle toda la tensión a las partidas multijugador vía modem, conexión directa, en red o por Internet.



Las transparencias de los rayos de sol nos cegarán en la perspectiva subjetiva y seguro que algunos hasta se pondrán las gafas de sol.



Hay 16 coches que podemos configurar a nuestro gusto cambiando los valores de velocidad punta, aceleración y agarre.

el antialiasing son las técnicas que los programadores del engine 3D han sabido emplear al máximo para meternos en la montaña rusa de los arcades sobre cuatro ruedas. Los circuitos tienen trazados pensados metro a metro para dar espectáculo y por la brusquedad de los giros y el realismo de los vuelcos os recomendamos no estar en plena digestión. La acción y la velocidad no os van a dejar mucho tiempo para admirar el paisaje, y es una lástima porque los decorados son casi fotográficos.

Con las dos cámaras de persecución podremos ver quién se acerca a nosotros y darle su merecido, pero donde más se disfruta del vértigo es en la perspectiva subjetiva, que nos obligará a estar atentos a las señales y a mirar el radar para ver por dónde vienen los tiros, léase parachoques. Hay 18 circuitos, aunque en realidad sólo hay cinco trazados. Esta milagrosa multiplicación tiene su truco; inversión del sentido del recorrido y, sobre todo, las cambiantes condiciones atmosféricas –seco, lluvia, tormenta–, un aspecto muy bien desarrollado en «Ultimate Race Pro» que nos ha sorprendido por la excelente realización de los efectos de niebla, lluvia, relámpagos y transparencias que crean una atmósfera climatológica de gran realismo. Sólo la iluminación de los faros del coche y la luz de las farolas no resultan muy convincentes. Y la incidencia del tiempo no se limita a lo visual: la calzada llena de agua nos pasará factura al más mínimo abuso del freno y tanto la disminución de la adherencia como la escasa visibilidad suponen uno de los mayores retos del género.





La sensación de velocidad se merece un 10: «Ultimate Race Pro» es un auténtico surtidor de adrenalina

JUGABILIDAD TOTAL

Si sois los afortunados poseedores de un mando Force Feedback, «Ultimate Race Pro» os pondrá las manos al rojo vivo cada vez que piséis la tierra y tras los choques os costará bastante recuperar el control del coche. Y tampoco está nada mal jugar con volante y pedales. Es una lástima que los efectos visuales no muestren la misma violencia que los mandos de control, y aunque se aprecian los daños en las detalladas carrocerías de los coches, no hay piezas volando y explosiones, con lo que los gladiadores de «Destruction Derby» se quedarán algo fríos.

También nos ha decepcionado la repetición de la carrera, sólo disponible al final de la misma y con el único añadido a las tres perspectivas de una realización de TV en modo automático que, si bien ofrece encuadres espectaculares, muchas veces pierde de vista lo mejor de la acción. La banda sonora y los efectos de sonido no pasan del suficiente y haciendo la media nos encontramos que «Ultimate Race Pro» pierde bastantes puntos por estos pequeños fallos –más bien son ausencias– que en absoluto merman una adicción casi incalculable.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 80



El pilotaje es muy similar al de la competición de rallyes, pero mucho más divertido.

Las tormentas, el viento o la niebla están perfectamente recreados.

En opciones y realización de las partidas multijugador es uno de los reyes del género.

PUNTUACIÓN TOTAL



Masters of Teras Kasi
Lucas entra en combate

LUCASARTS
Disponible: **PLAYSTATION**
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

El conflicto que durante tanto tiempo han mantenido el Imperio y la Alianza Rebelde, por fin ha desembocado en lo que todos creían que era inevitable. A partir de ahora, los héroes más sobresalientes de cada uno de los bandos van a dejar a un lado X-Wing, Destructores Imperiales, AT-ST's y Landspeeders, para decidir el destino del Universo en un sinpar combate cuerpo a cuerpo. El Imperio cuenta con un as en la manga, Arden Lynn, una asesina entrenada en el olvidado arte de la lucha, conocido como Teras Kasi. Bajo la atenta mirada de Darth Vader, Arden tratará de acabar con personajes como Luke Skywalker, Han Solo o la Princesa Leia, para devolverle a los rebeldes el duro golpe recibido tras la destrucción de la Estrella de la Muerte.
De esta manera se presenta un nuevo arcade de lucha uno contra uno que, como novedades principales, presenta, primero el estar inspirado en «La Guerra de las Galaxias» que es, de por sí sinónimo de garantía, y segundo, que permite escoger dos modos de juego, sin armas, contando únicamente con los golpes de puños y piernas, y combate armado, donde toman protagonismo utensilios como el sable láser, la pistola blaster, la ballesta de plasma...

Por fin a LucasArts se le ha ocurrido la idea de adentrarse dentro del género de los beat'em ups







Tanto escenarios como personajes están diseñados a base de polígonos texturizados, con un nivel de detalle pocas veces visto en la consola de Sony. Los efectos de luces tienen un realismo enorme y tanto los efectos de sonido, como la música, son los mismos que se han utilizado en los filmes, de ahí que hablar de lo buenos que puedan ser, está de más.
Todos los aficionados a los buenos juegos de lucha están de enhorabuena. Por fin a LucasArts se le ha ocurrido la feliz idea de adentrarse –¡y de qué manera!– en el género de los beat'em ups, que hasta ahora habían eludido, no se sabe por qué causa. La cuestión es que una vez más, esta compañía, que nunca ha dejado ni dejará de sorprendernos, vuelve a dar la campanada con un título que a buen seguro mantendrá muy, pero que muy ocupados a todos los usuarios de PlayStation y, en un cercano futuro, a los de PC.

C.F.M.



TECNOLOGÍA 85 ADICCIÓN 79



Inspirado en el mundo de «Star Wars», atraerá a más de un fanático de la saga.
Los efectos de luces sobresalen del conjunto.
No aporta nada nuevo al género, sólamente más golpes, combinaciones y personajes.

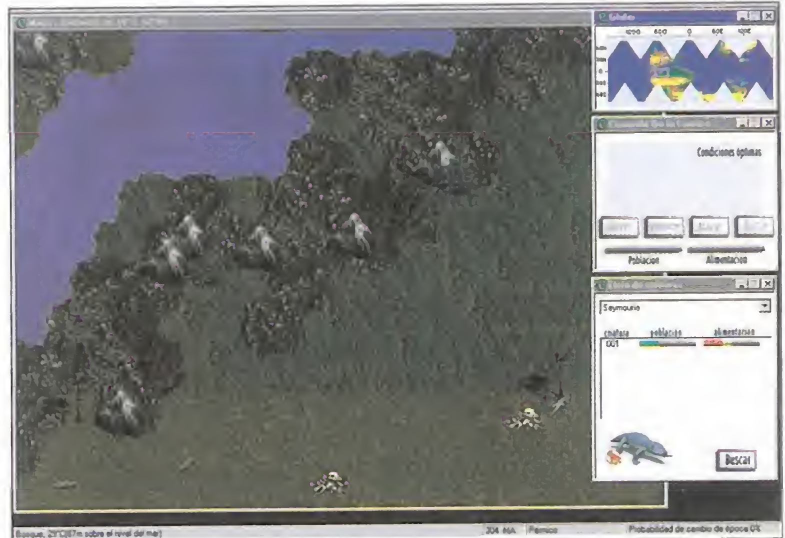
PUNTUACIÓN TOTAL 81

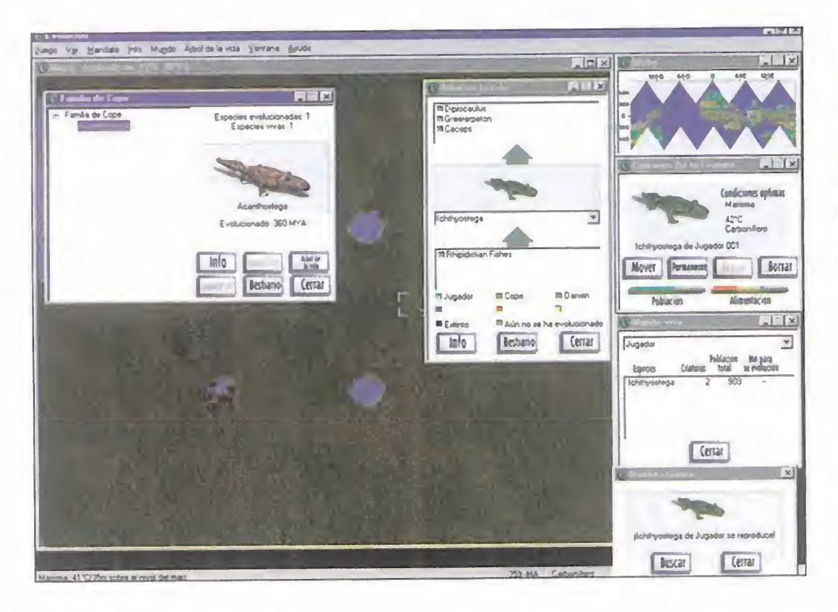


Evolution

Érase una vez... la Biología

Durante el transcurso de los milenios, los seres vivos, tanto plantas como animales, han sufrido un proceso evolutivo que les ha hecho atravesar diferentes etapas de formación. «Evolution» nos da la posibilidad de hacernos partícipes de dicho avance, a fin de aprender un poco más de dónde venimos.

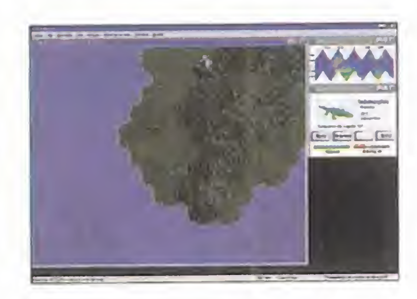




DISCOVERY CHANNEL/ ZETA MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Zeta Multimedia, que hasta ahora se había encasillado en los títulos educativos –que por cierto, se le da muy bien–, se atreve ahora a adentrarse de lleno en el mundo de los juegos para ordenador. Primero con «La Pesadilla Turca», un aventura de intriga y misterio, y ahora «Evolution» que es el que nos ocupa.

«Evolution» es un juego de estrategia en tiempo real, en el que nuestro objetivo es evolucionar como especie, hasta conseguir convertirnos en un ser plenamente desarrollado física y mentalmente.

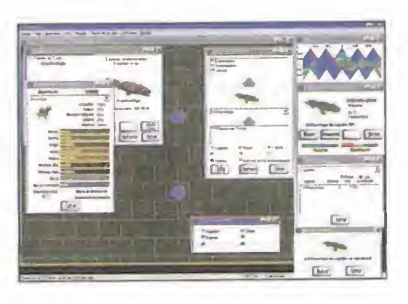


El manejo es muy sencillo, pues además del ratón, tendremos una serie de atajos de teclado utilísimos

ÁRBOL GENEALÓGICO

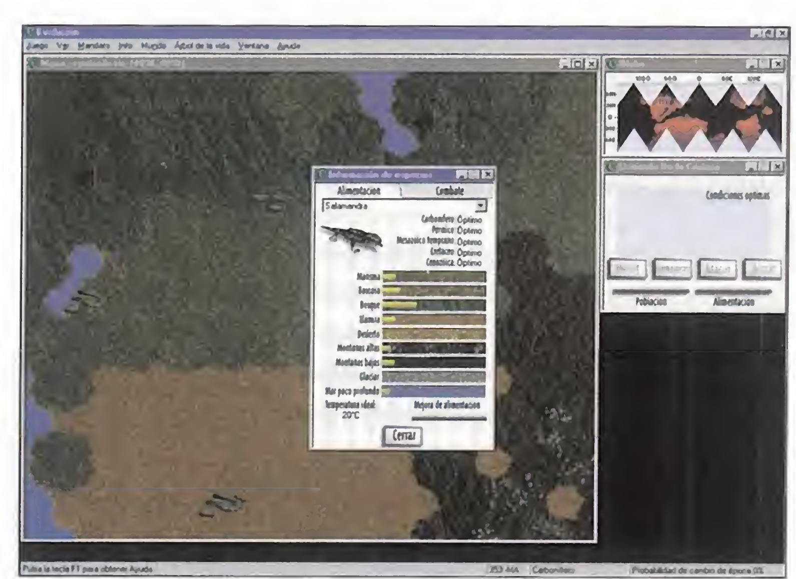
Existen más de ciento ciencuenta especies diferentes que, según el árbol genealógico que viene incluido, podremos encarnar, siguiendo la línea de la evolución que nosotros elijamos.

Las más de cien razas se dividen en reales y ficticias, con lo que podremos ver desde algo tan normal como un caballo o un perro, hasta una mezcla de hombre y elefante, mucho más evolucionado e inteligente que el Homo Sapiens, por cierto, también incluido.

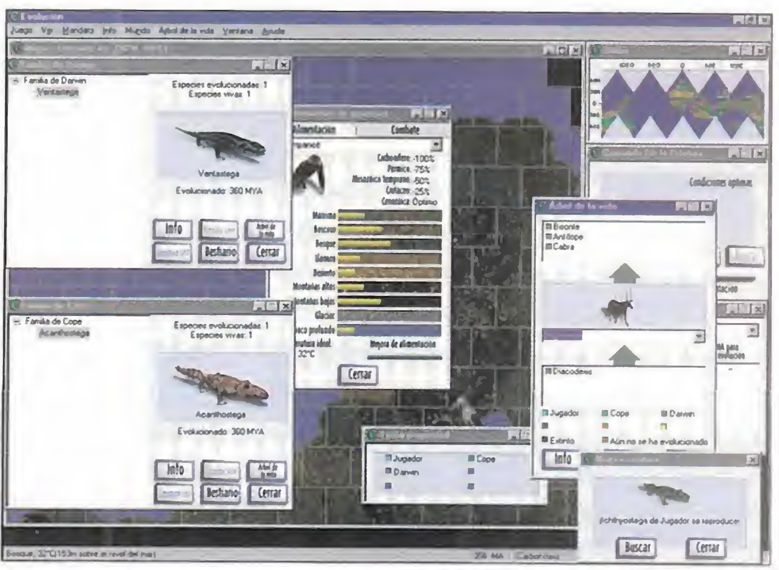


El sistema de progreso será sencillo y a la vez complicado, es decir, al principio sólo nos preocuparemos por dos o tres ejemplares, que deberemos trasladar a las zonas del planeta óptimas para su desarrollo, pero a medida que se vayan reproduciendo y convirtiendo en otras razas superiores, deberemos tener en cuenta a decenas de unidades.

Podremos atacar a otras razas haciendo así que se extingan, con lo que el alimento será menos repartido y las emigraciones serán menos constantes. Una cosa que deberá tenerse en cuenta es que, con el paso de los años, no sólo evolucionamos nosotros y nuestros contrincantes, sino que el



En todo momento podremos acceder libremente a la pantalla de datos del animal seleccionado, de manera que de un sólo vistazo podamos saber qué habitat le corresponde, su nivel de hambre y lo que le resta para evolucionar a una especie superior.



No sólo podremos saber cosas acerca de nuestros animales, sino que también lo podremos hacer sobre los del adversario. Así descubriremos qué ruta evolutiva ha seguido para conseguir esa determinada especie y el tipo de alimento que precisa.

planeta mismo se ve sujeto a cambios físicos y climáticos, que afectarán nuestros movimientos, e incluso pueden ocurrir desastres, como la caída de un cometa, la erupción de un volcán, cosas que deberemos tener muy en cuenta, si no queremos que nos pillen desprevenidos, lo que sería sinónimo de una mala sorpresa.

Existen dos modos de juego, uno general, en el que participaremos en la historia completa del mundo, desde los Carboníferos, hace 360 millones de años, hasta 30 millones de años después de la época actual; y otro, en el que podremos llegar a elegir una época concreta: el Paleozóico, el Mesozóico, etc.

Por otra parte, podremos elegir entre un mundo aleatorio, o la mismísima Tierra, lo que le da un grado de realismo muy elevado.

El juego está completamente en castellano, por lo que estará al alcance de muchos usuarios, al salvar la dificultad del idioma

Aprender y jugar con sinónimos

Al estar en castellano, y debido en mayor parte al tema que trata, podemos decir que «Evolution» es uno de los pocos juegos que hemos podido echarnos a la cara estos días que nos culturice según vamos avanzando en la aventura. Todas las razas, salvo unas contadas excepciones que se señalan, son reales y así podremos saber qué ha habido antes que el Homo Sapiens.



CON BUEN PIE

Para ser la segunda incursión que realiza Zeta Multimedia en el terreno del soft lúdico, que creemos que ha conseguido un título de muy buena calidad. Tal vez en lo referente a los gráficos deja un poco que desear, y es que los sprites no están del todo bien que cabría esperar, sin embargo, el argumento, jugabilidad, diversiónetc., son francamente elevados. «Evolution» no trae nada nuevo al género, pero podrá hacernos pasar unos muy buenos ratos.

M.A.X.

TECNOLOGÍA 65 **ADICCIÓN 85**

Los gráficos dejan un poco que desear.
Podemos elegir como escenario evolutivo la Tierra, con lo que el realismo es muy grande.
Existen más de 150 especies diferentes hacia las que podremos evolucionar.



PUNTUACIÓN TOTAL

Air Warrior III
Todos juegan



«Air Warrior III» es la secuela de «Air Warrior II», un simulador de vuelo de combate cuya principal característica es la de servir como juego on-line para los aficionados a la lucha aérea en red.

INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR AÉREO

En su momento, «Air Warrior II» ofreció toda la diversión posible, con un apabullante cantidad de misiones, una amplia variedad de aviones para volar, y un simple modelo de vuelo. Pero a pesar de esto, nunca se le ha podido considerar simulador excelente, sobre todo comparado con lo que hoy en día se estila. Pues bien, para poder actualizar este simulador on-line los muchachos de Interactive Magic han creado «Air Warrior III».

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Una de las cosas más destacables desde un principio es que Interactive Magic ha incorporado al juego tecnología 3D con Direct3D.
Además, también se ha aumentado el número de aviones disponibles para volar, con lo cual el número final es increíble, siendo sin duda el simulador del mercado que más aviones diferentes ofrece para volar, con el detalle de que cada uno de ellos tiene su aviónica particular bien resuelta, y los gráficos de la cabina son lo específicos de cada uno, con la excepción de los instrumentos de vuelo que son iguales para todo por razones de unificación de información –el objetivo del simulador es el juego on-line, con lo cual los jugadores deben poseer la misma información del vuelo–.
Otro aspecto que hace de «Air Warrior III» un simulador destacable es que soporta joysticks con tecnología "force feedback" aplicándola de una manera perfecta, y pudiendo sentir en nuestras manos un montón de sensaciones diferentes dependiendo de que avión estemos volando, o qué armamento estemos usando, o con qué arma nos esté sacudiendo el enemigo.

«Air Warrior III» nos da la posibilidad de poder volar más aviones que ningún otro sim del la actualidad, cubriendo además un lapso grande de la historia de la aviación militar

CAMPAÑAS Y MISIONES

Con respecto a las misiones y a las campañas, tenemos seis nuevas campañas repartidas en los escenarios del Pacífico y de Europa, así como algunos aviones nuevos para







volar, como son los japoneses K143 Oscar, D3A1 y D3A2 Val, B5N Kate y AGM2 Zero.

En este aspecto, la variedad de aviones, «Air Warrior III» es bastante similar a su antecesor. Podemos volar aviones yanquis, rusos o japoneses, repartidos por diferentes épocas, desde la Gran Guerra, con sus biplanos ruidosos y lentos, hasta la Guerra de Corea, con los primeros entrenamientos entre reactores, pasando, por supuesto, por la II Guerra Mundial donde la variedad de aviones fue desbordante.

Otra de las mejoras con respecto a «Air Warrior II» es el uso de la tecla F3. Pulsando esta tecla podremos obtener la información –distancia y tipo de avión– de los aviones que nos están rodeando. Esta función elimina una de las grandes complicaciones que presentaba «AWII», que era poder distinguir un avión lejano –gráficamente casi un punto– de los detalles del terreno. Puede parecer que esto es hacer trampas –de hecho lo es–, pero es la única manera de estar un poco orientados en un cielo atestado de aviones, donde es difícil saber quiénes son los enemigos, y cuáles son los aviones que están volando. Esto es un simulador on-line y a veces el número de aviones que hay es alto, y la variedad es elevada.

Otra mejora destacable es la posibilidad de volar a pantalla completa. Es decir, en «Air Warrior II» la pantalla era un panel de mandos exterior que siempre era el mismo para todos los aviones. Y en el centro de esta panel de instrumentos una ventana donde se representa la zona de vuelo. Ahora, «AWIII» funciona igual, pero para los más exigentes, se ha implementado el uso de la tecla F7 para poder volar en condiciones, es decir, con la pantalla completa, y usando los instrumentos de navegación particulares de cada avión. Además, esta nueva posibilidad, si bien afecta a la fluidez de movimientos de gráficos –hace falta un buen PC– permite tener una mejor definición de los objetos ya que se usa la pantalla completa, y el campo e visión es más amplio.

Otro de los aspectos destacables es que ahora presentan una IA para los enemigos y para los wingmen mucho más equilibrada y mejorada. Ahora los enemigos y los wingmans podrán entrar en combate basándose no sólo en las condiciones de efectividad, experiencia y moral, sino que también tendrán en cuenta

Tal vez «Air Warrior III» sea el juego de simulación on-line más completo que hay en el mercado actualmente

su momento energético y cinético de tal manera que si la situación se vuelve complicada para uno de ellos, tal vez rechace el ataque y pase a evadirse, o bien al contrario, que sean conscientes de que el adversario está en dificultades y se decidan a ejecutarlo.

«AWIII» presenta un completo editor de misiones donde crear las más complejas historias que pensemos, eligiendo puntos de trayectoria, grupos de vuelo, objetivos primarios y secundarios, escenarios y situaciones históricas diferentes, etc.

Por ultimo, cabe destacar las mejoras realizadas en el aspecto multijugador. Una de estas mejoras es la incorporación del sonido de las comunicaciones on-line durante el juego. Si tenemos capacidad de poder decir cosas, y disponemos del "Network Speech", disfrutaremos de las comunicaciones en directo, pudiendo usar los canales de radio desde el 700 hasta el 999. Así podremos dirigir a nuestro wingman hacia aviones enemigos, mientras cazamos un objetivo terrestre.

«Air Warrior» era un gran simulador de vuelo con una laguna considerable gráficamente. Ahora, «Air Warrior III» nos ofrece la posibilidad de disfrutar de este buen sim con gráficos de tecnología 3D. Creemos que es un buen simulador, muy especifico para el juego on-line, que individualmente se queda algo corto para los puristas, pero el modo del multijugador debe estar por encima del purismo y del realismo extremo.

G. SHARKY C.

TECNOLOGÍA 79 **ADICCIÓN 87**

Parece ser uno de los mejores sims on-line del mercado.

Los gráficos han sufrido muchas mejoras respecto a sus antecesores.

Quizás a los puristas les parezca demasiado simple.

PUNTUACIÓN TOTAL



Incoming

La variedad está ahí afuera

Desde hace algún tiempo, parece que a los programadores de videojuegos no se les ocurren otros temas que no tengan que ver con las diversas formas de amenaza de seres de otros mundos. Pero el juego que os comentamos a continuación tiene ese algo que le hace sobresalir entre los demás.

RAGE GAMES
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

En un futuro muy cercano, en los albores del siglo XXI, todos los gobiernos de la Tierra estaban poco interesados en la progresiva masificación de extraterrestres que se estaba dando con el fin de observar la Tierra. Pero cuando una de las colonias de la Luna fue atacada por esos seres, se dieron cuenta de sus verdaderas intenciones. Después del primer ataque de los aliens, los gobiernos movilizaron todas las naves espaciales disponibles con la desesperada intención de evacuar a más de 600 personas del personal de la base que había sido atacada.

Después de las batallas en el espacio exterior perteneciente a la Tierra, los aliens sentaron su base en el Ártico, y fue cuando los gobiernos empezaron a pasar a la acción, construyendo un artefacto secreto para la detección anómala y su exterminación. El lugar: África, cerca del Kilimanjaro. Después de ocho arduos meses de trabajo, el arma estaba casi lista, pero los alienígenas ya conocían el alcance del mismo, y desde luego no estaban dispuestos a dar su "brazo" a torcer.

Es aquí donde nosotros debemos retomar la acción, y lo podremos hacer de diversas maneras.



El aburrimiento es uno de los factores que «Incoming» barre de una sentada, y ello es debido al elevado nivel de adicitividad que posee

ANTE TODO, VARIEDAD...

Los programadores de «Incoming» se han planteado la realización del juego para que en ningún momento pueda llegar a ser monótono, y para ello han creado varias modalidades de juego.

En la primera de ellas, modo arcade, tendremos que elegir el escenario y el vehículo que vamos a manejar, para destruir todas las

amenazas que surjan, tanto aéreas como terrestres. Según avancemos, podremos recoger diversos items que nos irán dando armas, escudos, etc., para poder continuar con vida combatiendo las hordas de aliens.

El segundo modo son las acciones de campaña, donde el objetivo nos lo irán dando a medida que vayamos terminando con éxito las misiones, y donde controlaremos desde un helicóptero Comanche, hasta un tanque pesado, pasando por una torreta antiaérea y un F-18, y todo ello incrementado progresivamente el nivel de dificultad.

El tercero es algo peculiar, ya que se trata de tácticas de campaña, donde se nos darán unas órdenes a cumplir, con la diferencia respecto al anterior de que aquí podremos seleccionar la unidad que debe hacer frente al enemigo, y donde tendremos una perspectiva diferente, además de contener un aspecto estratégico importante.

En cuarto lugar, podemos hacer referencia al modo multijugador –red local, modem...–, el cual incluye tres diferentes modos de jugar para así hacer más grande el apartado de la jugabilidad.

Y por último, el conocido modo split screen –pantalla partida–, con el que podremos participar con otro jugador en el mismo ordenador, que a su vez puede ser utilizado en las partidas multijugador. Como veis, la variedad es la nota dominante.







Las misiones en «Incoming» serán de lo más variadas: desde rescatar un carguero con nuestro Comanche, hasta destruir edificios alienígenas o defender nuestra base de los ataques enemigos.

Las unidades que podemos manejar en «Incoming» son muy diversas, y oscilan desde un helicóptero Comanche, hasta naves espaciales, pasando por baterías lanzamisiles o tanques blindados





... Y CALIDAD

Otro de los aspectos que se pueden destacar de «Incoming» es el apartado gráfico. Explosiones, deslizamiento de los distintos vehículos futuristas, disparos, y un sinfín más de efectos han sido fielmente representados en este programa de Rage, lo que hará que







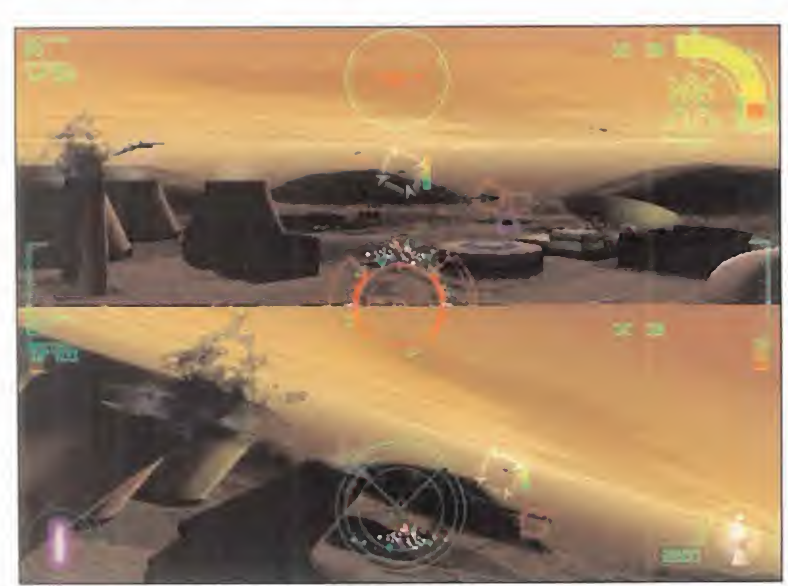
Lo que ha conseguido Rage en cuanto al aspecto gráfico de «Incoming» puede hacer temblar a los grandes del género, ya que la jugabilidad no se ve afectada por ese alarde de medios





nos sumerja totalmente en la acción en cada una de las misiones, que unido a una libertad total de movimientos en el espacio, le hace ser uno de los mejores títulos a tener en cuenta. Además, está acompañado de unos efectos sonoros totalmente 3D, lo que hace que nos parezca que estamos realmente en un campo de batalla rodeado de enemigos alienígenas por todas partes, y una banda sonora con calidad CD Audio que no hace sino mejorar el conjunto. Todo este aluvión de efectos visuales tiene su precio en la utilización, como viene siendo habitual últimamente, de tarjetas aceleradoras 3D –le harán ganar en riqueza visual–, que dicho sea de paso, soporta la gran mayoría existente en el mercado, lo que pone otro granito de arena a su ya de por sí genialidad.
Como punto final, y resumen, cabe destacar de «Incoming» los apartados de jugabilidad y el sonoro y gráfico, que si no fuera por el poco original argumento, le podrían llegar a poner en el más alto lugar de los juegos de su género.

J.L.C.



El modo dos jugadores a pantalla partida en el mismo ordenador es uno de los más divertidos, pero exige un equipo realmente potente.

Grandioso editor

Es de reseñar la labor gráfica que los chicos de Rage han realizado con «Incoming». El editor del juego ha hecho posible que todos los escenarios pareciesen reales, además de incluir detalles que parecen sacados de la realidad, como las diversas construcciones egipcias, o la lanzadera espacial del Columbia, sin olvidarnos de la fiel representación de los vehículos –terrestres y aéreos– que incluye.



Anti-alisisng, sombreados gouraud, bitmapping, y un largo etcétera de técnicas de suavizado de gráficos y otros han sido empleados a la hora de realizar «Incoming», lo que puede llegar a haceros una idea de lo que el juego es capaz de ofrecernos.





TECNOLOGÍA 89 **ADICCIÓN 85**

Hay que criticar el argumento, algo ya trillado.
Los gráficos es de lo mejor que hemos visto últimamente.
Nos ha sorprendido sobremanera el elevado grado de adición que puede provocar.





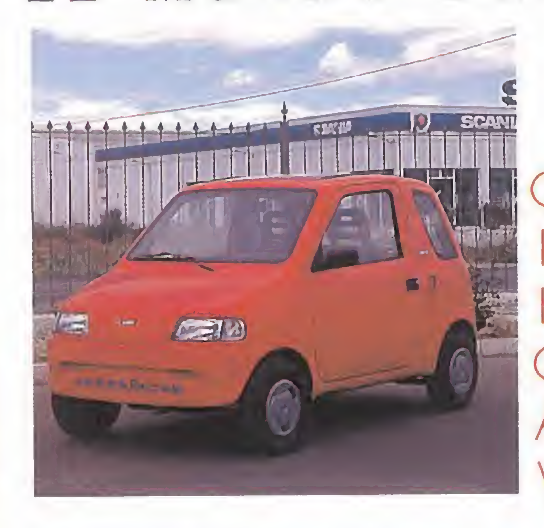
PUNTUACIÓN TOTAL 89

NEXICAR, S.L.



¡a partir de 14 años!

EL MUNDO DEL CUATRICICLO



GRECAV



RIVOLTA



TASSO







SE CONDUCE SIN CARNET

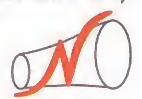
DESDE 1.260.000 ptas.

Motores de gasolina desde 50cc. hasta505*
Motores de gasoil desde 315cc. hasta 505

* EN LA VERSIÓN DE 505 GASOLINA SE NECESITA CARNET DE MOTO

NEXICAR, S.L. SEDE : ctr. Granada Km. 323
Sangonera la Seca MURCIA
tlf. 968-897007 fax. 968-897138

NEXICAR, S.L. Delegación SEVILLA
c/Jacinto 13.
poligono industrial Navisur



ALICANTE
Delta ocasión
tlf. 96/5715912
.**Torrevieja**.

ALMERIA
Motos Matilla
tlf. 950/259930
.**Almeria**.

BALEARES
Autos Manjón
tlf. 971/163106
.Santanyi.
tlf. 971/241567
.**Palma de Mallorca**.

BARCELONA
Totauto Gavá
tlf. 93/6380997
fax. 93/6381109
.**Gava**.

CADIZ
Grupo Periañez
tlf. 956/172729
fax. 956/172978
.**La Linea de la Concepción**.

GRANADA
Expo-Moto
Miniauto
tlf. 958/134900
.**Granada**.

JAEN
Talleres Pastrana
Telf. 953/787767
.**Jodar**.

MADRID
Motos Basi
tlf. 91/4773548
fax. 91/4786652
.**Madrid**.

MALAGA
Lanzat motos
tlf. 952/282795
fax. 952/289342
.**Malaga**.

VALENCIA
Mongrauto
tlf. 96/2274306
.**Xativa**.

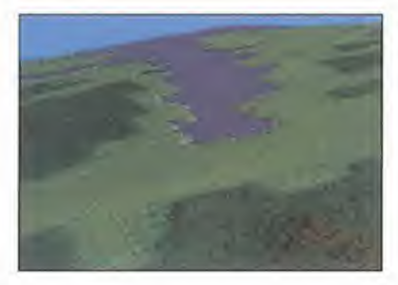
ZAMORA
Jose de Dios
tlf. 980/510988
.**Zamora**.

SU-27 Special Commander Edition
Superioridad aérea

El Su-27 Flanker es indiscutiblemente uno de los cazas de superioridad aérea más poderosos del mundo, y los aficionados a los simuladores de combate aéreo hace ya dos años que disfrutamos del producto de SSI, «Su-27 Flanker», volando una y otra vez peligrosas misiones de combate por los cielos de Crimea en Rusia.









SSI
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR

SI nos deleitó con el primer simulador de combate para Windows 95 y que además –si bien los gráficos eran bastante pobres– poseía el modelo de vuelo más eficiente y mejor simulado hasta el momento. El avión y sus sistemas de armas están reproducidos con una fidelidad al original que raya en lo obsesivo. Es fácil entrar en pérdida, la potencia de los motores y la forma de comportarse del aparato con distintas cargas y a diferentes es tan real que hace que la "sensación de estar allí" sea tan impactante que esperamos en cualquier momento oír cómo la radio nos habla en ruso, y no nos sorprendería. Además, la inteligencia artificial es de lo mejor que se ha programado hasta el momento, con enemigos agresivos, listos y escurridizos que han hecho que dominar este simulador sea un título que muy poca gente en el mundo tiene el orgullo de poseer.

En definitiva, «Su-27 Flanker» ha sido uno de los mejores simuladores exclusivamente para puristas que existen en el mercado.

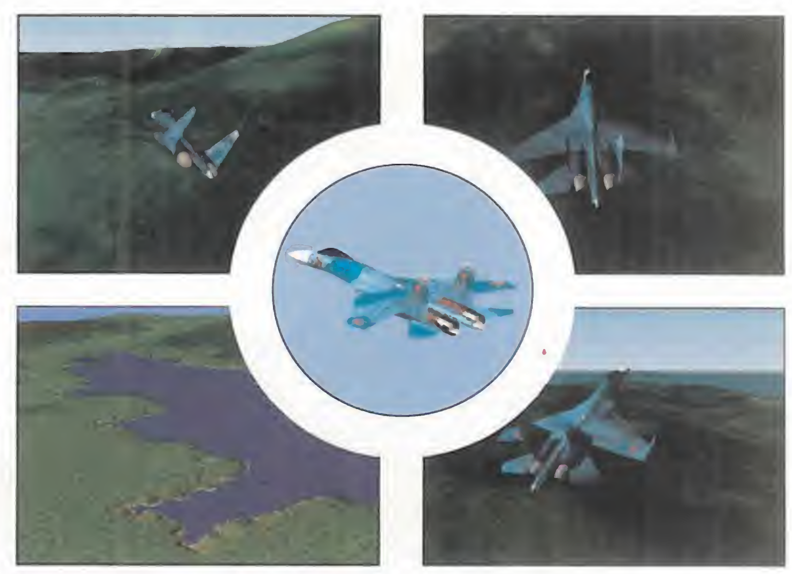
ACTUALIZACIÓN DE SU PREDECESOR

Pero no es un proyecto acabado. Cuando SSI lanzó el programa, ya advirtió que «Su-27» era un producto que se iría renovando continuamente adaptándose al paso del tiempo e incluyendo cuantas mejoras fueran necesarias para ser un software actual y competitivo.

Ahora, tenemos «Su-27 Flanker Special Commander Edition», última versión, en el cual los cambios son muchos y muy variados. Para empezar, lo más destacable es en el apartado gráfico, y sólo para los poseedores de tarjetas aceleradoras 3Dfx. Los gráficos pueden ahora ser acelerados hasta 16 bit de color con colores transparentes y sombreados de goraud y los aviones presentan varios esquemas distintos de camuflaje. Este cambio, pese a que no pone el producto a la altura de los otros simuladores del mercado –más bien lo sigue manteniendo muy abajo–, es muy bien recibido, aunque para los puristas seguidores

La inclusión de un sistema de vuelo en red tan sólido y potente debería servir de modelo para todos los demás productos del mercado





de este producto los gráficos son lo de menos, ya que el resto de las características del simulador lo siguen manteniendo como el primero en la lista en cuanto a dificultad y realismo.

SSI ha incluido en este nuevo producto mas de 150 nuevas misiones seleccionadas entre las mejores que se han ido encontrando en los foros de Internet dedicados a «Su-27»

VUELO EN RED

A parte de los gráficos, el siguiente cambio que apreciamos es la inclusión de un sistema de vuelo en red tan sólido y potente que debería servir de modelo para todos los demás productos del mercado. Bien sea por Internet o conectado en una red local «Su-27 Flanker S.E.C.» permite la conexión de hasta 12 jugadores sin ningún tipo de problema de configuración ni de paradas bruscas o cuelgues. Es más, permite configurar un PC como servidor de partidas al que se pueden conectar los otros jugadores cuando quieran y en el momento de la partida que les apetezca. El servidor podría mantenerse funcionando durante el tiempo que se que quiera –varios días– y mientras tanto los otros jugadores se pueden conectar y desconectar a voluntad para participar en la misión.

Además, permite grabar las partidas en red de manera que luego podemos repasar toda la acción como si fuera un vídeo para ver dónde nos hemos equivocado. Como complemento, SSI ha vuelto a revisar la inteligencia artificial de los aviones enemigos haciendo que sean más "lógicos" en su comportamiento y más agresivos en determinadas circunstancias donde su forma de actuar era un poco "cobarde". También han incluido una nueva vista en el programa que permite contemplar todo el campo de batalla como si estuviéramos montados en un AWACS y ha mejorado el potente editor de misiones para que crear misiones largas –de hasta 24 horas de duración– con el objeto de realizar "minicampañas" de varios jugadores en las que cada jugador se pueda incorporar en distintos momentos de la partida o varias veces si es derribado –como si hubiese saltado en paracaídas y montado en otro avión–.

MISIONES Y EDITOR

Por si todo esto fuera poco, SSI ha incluido en este producto más de 150 nuevas misiones seleccionadas entre las mejores que se han ido encontrando en los foros de Internet dedicados a «Su-27». Para los que estas nuevas 150 misiones les parezcan poco, les diremos que hay más de 25 sitios en Internet dedicados a suministrar nuevas misiones y utilidades para este simulador, incluyendo un centro en el cual se organizan torneos regularmente y donde se dan cita los mejores pilotos de Flanker del planeta –buscad por **www.Su27-flanker.com** y seguid los links que os encontraréis–.

Por último añadir que como regalo especial el «Su-27 Flanker S.C.E.» incluye un editor de campañas no dinámicas de tipo "shareware" que los señores de SSI han solicitado a su autor para incluir en esta nueva versión del programa. Merece la pena echarle un vistazo –es muy potente– y alargará la vida del producto un año más hasta que aparezca en el mercado la versión 2.0.

«Su-27 Flanker Special Commander Edition» es una buena compra para todos los que hayan disfrutado con la versión anterior del simulador. Los cambios que incorpora son suficientes para justificar un producto que, aparentemente, es igual que el anterior y las nuevas posibilidades de combate a través de Internet hacen que merezca la pena practicar y practicar para intentar dominar a la bestia rusa y entrar en el podio de los vencedores, que realmente está muy alto.

A. "Mad Max" C.

TECNOLOGÍA 75 **ADICCIÓN 85**

El punto negro siguen siendo los gráficos.
Hay que destacar la inteligencia artificial, que ha sido muy mejorada.
En vuelo en red debería ser tomado como modelo entre los demás.



PUNTUACIÓN TOTAL

Ubik

Técnica y táctica



La gente de Cryo tiene una forma muy particular de realizar los juegos: imprimiéndoles el máximo nivel de calidad gráfica y tecnológica, lo que implica en la mayoría de las veces la utilización de varios CD para dar soporte a auténticas súperproducciones multimedia. Hasta ahora en forma de juegos de acción y aventuras gráficas, todo han sido grandes éxitos y parabienes, por lo que Remi Herbulot debió pensar: ¿y por qué no hacemos un juego de estrategia? ¿Y por qué no?

CRYO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

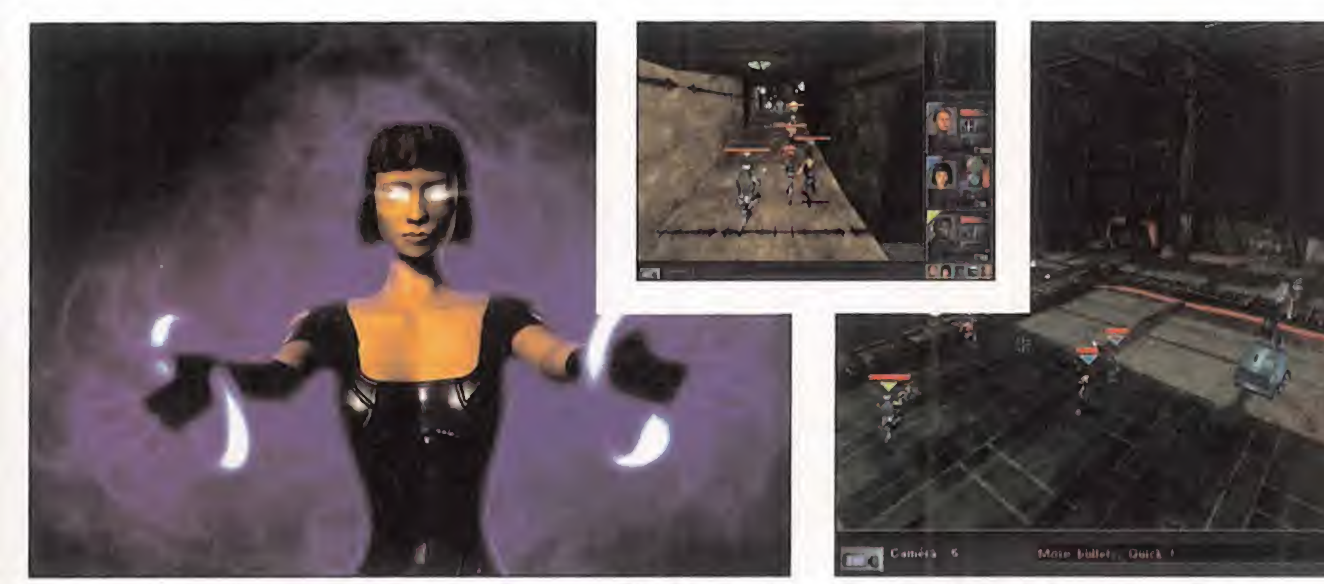
Dicho y hecho. Se pusieron manos a la obra y contrataron nada menos que a Philip K. Dick (autor de los guiones de «Blade Runner» y «Desafío Total») para tener una historia en la que basar el juego. Unos cuantos meses de duro trabajo de todo su equipo de grafistas –de los buenos, los mejores– y programadores –idem de idem– para obtener lo que ahora tenemos en nuestras manos: un juego de combate táctico en tiempo real que se desarrolla en un entorno 3D –simulado, no real– y que ocupa 3 CDs. Sólamente estos antecedentes deberían bastar para conseguir la reverencia de cualquiera y que las mieles de la maestría cayesen sobre «Ubik». La pregunta es: ¿bastan?

EL CONCEPTO DE CRYO

Aunque concebido como un juego de estrategia, pues este es el componente que predomina, «Ubik» tiene más ingredientes que dejan al combate táctico puro en un segundo plano de importancia. El primero de ellos es la acción arcade que desborda en el juego proveniente de su mismo concepto, que nos pone al mando de un grupo de agentes entrenados para llevar a cabo misiones de combate. Estos agentes están dotados de unas cualidades y personalidad, además de pertrechados con armamento más o menos pesado y equipamiento que les permitirá sanar sus heridas, obtener información, abrirse paso por las salas que forman el juego, etc. Según sus cualidades se agrupan en tipos que son más útiles según qué misiones y las tareas que vayan a desempeñar; además de existir algunos dotados de poderes psiquicos de 6 categorías, que les permitirán crear campos de energía, mover objetos, por ejemplo.







Los poderes psíquicos de algunos personajes –como Patricia– serán determinantes para el éxito en las misiones.

Tocar las vistas de las cámaras de vez en cuando será necesario para evitar perspectivas tan lejanas y poco prácticas como la de la imagen.

Luego tenemos el argumento, que es tan intenso y bien realizado, que parece el de una aventura. Además, los acontecimientos no se ejecutan porque sí, sino que a medida que vamos cumpliendo objetivos se va desvelando parte de la trama, apoyada por abundantes elementos multimedia, presentes de manera constante, creando ambiente y manteniendo la tensión. Los personajes dialogan entre sí –en castellano–, y los textos –en castellano también– en pantalla son frecuentes, siendo necesario seguir bien el hilo para progresar en el juego.

Por añadidura al componente aventura, las acciones que pueden llevar a cabo los agentes son las que cualquier personaje de aventura realizaría, muy simples y sin especialización alguna: mirar, coger/usar, apuntar, explorar o deseleccionar. De lo limitado de las acciones y la simpleza del interfaz se beneficia la jugabilidad, aunque también se ve perjudicada por otros factores, como son las cámaras, inadecuadas en muchas ocasiones, y necesarias de ajustes por nuestra parte.

Los decorados son uno de los puntos más sobresalientes de «Ubik», que además consigue un nivel muy elevado en los apartados de gráficos y sonidos, no así en el género al que pertenece

Y LA ESTRATEGIA...

Pues la verdad es que está algo escondida. La representación de los personajes y la limitada variedad de su armamento (poderes psiquicos incluidos) y equipo dan algo de juego en el campo estratégico. El planteamiento táctico de las misiones, con la posibilidad de manejar a todo el grupo o a miembros sueltos del mismo, no dan para un derroche de planificación, pero sí para decidir cómo avanzar, quién va primero, qué arma usar, y esas cosas que nos hacen pensar un poco más de la cuenta. El tiempo real azuzará el ingenio con la necesidad de hacerlo deprisa –demasiado, a veces–; y los decorados pondrán la guinda de la limitación física, un handicap más a consecuencia del diseño de los mismos, con trampas puestas por los diseñadores.

El manejo no es del todo incómodo, pero requiere práctica hasta coger soltura, o hasta que acostumbrarse a un concepto tan novedoso como es el combate táctico en tiempo real, y encima en un 3D simulado que nos cambia la vista rápidamente. Luego tiene aspectos buenos, como la forma de acceder a las acciones, otros malos, como no poder salvar en cualquier momento –más sensación de aventura– o la ausencia de modo multijugador –casi indispensable en un juego de estrategia–, y otros simplemente mejorables, como la representación de las fichas de los personajes o las nefastas perspectivas que dificultan el apuntado preciso.

Cryo ha conseguido un engendro bastante curioso que rompe tanto los moldes de la estrategia que va mucho más allá, tocando aventura y acción, y mezclándolo para disfrute de quien sepa cogerle el sentido.

C.S.G.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 82**

Visualmente intachable, pero maltrata al jugador hasta que se acostumbra a su sistema de juego.
Su concepción innovadora puede desorientar a los que esperaban un «Deadly Games», y sorprender a quienes desconocían la estrategia táctica.
Argumento y ambientación fabulosos, pero el exceso de medios da lugar a una discreta estrategia.



PUNTUACIÓN TOTAL

Ubik
Técnica y táctica



La gente de Cryo tiene una forma muy particular de realizar los juegos: imprimiéndoles el máximo nivel de calidad gráfica y tecnológica, lo que implica en la mayoría de las veces la utilización de varios CD para dar soporte a auténticas súperproducciones multimedia. Hasta ahora en forma de juegos de acción y aventuras gráficas, todo han sido grandes éxitos y parabienes, por lo que Remi Herbulot debió pensar: ¿y por qué no hacemos un juego de estrategia? ¿Y por qué no?

CRYO
Disponible: **PC CD (WIN 95), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA/ACCIÓN

Dicho y hecho. Se pusieron manos a la obra y contrataron nada menos que a Philip K. Dick (autor de los guiones de «Blade Runner» y «Desafío Total») para tener una historia en la que basar el juego. Unos cuantos meses de duro trabajo de todo su equipo de grafistas –de los buenos, los mejores– y programadores –idem de idem– para obtener lo que ahora tenemos en nuestras manos: un juego de combate táctico en tiempo real que se desarrolla en un entorno 3D –simulado, no real– y que ocupa 3 CDs. Sólamente estos antecedentes deberían bastar para conseguir la reverencia de cualquiera y que las mieles de la maestría cayesen sobre «Ubik». La pregunta es: ¿bastan?

EL CONCEPTO DE CRYO

Aunque concebido como un juego de estrategia, pues este es el componente que predomina, «Ubik» tiene más ingredientes que dejan al combate táctico puro en un segundo plano de importancia. El primero de ellos es la acción arcade que desborda en el juego proveniente de su mismo concepto, que nos pone al mando de un grupo de agentes entrenados para llevar a cabo misiones de combate. Estos agentes están dotados de unas cualidades y personalidad, además de pertrechados con armamento más o menos pesado y equipamiento que les permitirá sanar sus heridas, obtener información, abrirse paso por las salas que forman el juego, etc. Según sus cualidades se agrupan en tipos que son más útiles según qué misiones y las tareas que vayan a desempeñar; además de existir algunos dotados de poderes psiquicos de 6 categorías, que les permitirán crear campos de energía, mover objetos, por ejemplo.







Los poderes psíquicos de algunos personajes –como Patricia– serán determinantes para el éxito en las misiones.

Tocar las vistas de las cámaras de vez en cuando será necesario para evitar perspectivas tan lejanas y poco prácticas como la de la imagen.

Los decorados son uno de los puntos más sobresalientes de «Ubik», que además consigue un nivel muy elevado en los apartados de gráficos y sonidos, no así en el género al que pertenece

Luego tenemos el argumento, que es tan intenso y bien realizado, que parece el de una aventura. Además, los acontecimientos no se ejecutan porque sí, sino que a medida que vamos cumpliendo objetivos se va desvelando parte de la trama, apoyada por abundantes elementos multimedia, presentes de manera constante, creando ambiente y manteniendo la tensión. Los personajes dialogan entre sí –en castellano–, y los textos –en castellano también– en pantalla son frecuentes, siendo necesario seguir bien el hilo para progresar en el juego.

Por añadidura al componente aventura, las acciones que pueden llevar a cabo los agentes son las que cualquier personaje de aventura realizaría, muy simples y sin especialización alguna: mirar, coger/usar, apuntar, explorar o deseleccionar. De lo limitado de las acciones y la simpleza del interfaz se beneficia la jugabilidad, aunque también se ve perjudicada por otros factores, como son las cámaras, inadecuadas en muchas ocasiones, y necesarias de ajustes por nuestra parte.

Y LA ESTRATEGIA...

Pues la verdad es que está algo escondida. La representación de los personajes y la limitada variedad de su armamento (poderes psiquicos incluidos) y equipo dan algo de juego en el campo estratégico. El planteamiento táctico de las misiones, con la posibilidad de manejar a todo el grupo o a miembros sueltos del mismo, no dan para un derroche de planificación, pero sí para decidir cómo avanzar, quién va primero, qué arma usar, y esas cosas que nos hacen pensar un poco más de la cuenta. El tiempo real azuzará el ingenio con la necesidad de hacerlo deprisa –demasiado, a veces–; y los decorados pondrán la guinda de la limitación física, un handicap más a consecuencia del diseño de los mismos, con trampas puestas por los diseñadores.

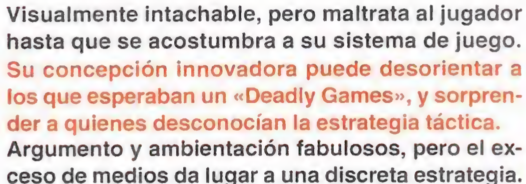
El manejo no es del todo incómodo, pero requiere práctica hasta coger soltura, o hasta que acostumbrarse a un concepto tan novedoso como es el combate táctico en tiempo real, y encima en un 3D simulado que nos cambia la vista rápidamente. Luego tiene aspectos buenos, como la forma de acceder a las acciones, otros malos, como no poder salvar en cualquier momento –más sensación de aventura– o la ausencia de modo multijugador –casi indispensable en un juego de estrategia–, y otros simplemente mejorables, como la representación de las fichas de los personajes o las nefastas perspectivas que dificultan el apuntado preciso.

Cryo ha conseguido un engendro bastante curioso que rompe tanto los moldes de la estrategia que va mucho más allá, tocando aventura y acción, y mezclándolo para disfrute de quien sepa cogerle el sentido.

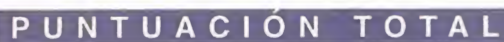
C.S.G.



TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 82**



Visualmente intachable, pero maltrata al jugador hasta que se acostumbra a su sistema de juego. Su concepción innovadora puede desorientar a los que esperaban un «Deadly Games», y sorprender a quienes desconocían la estrategia táctica. Argumento y ambientación fabulosos, pero el exceso de medios da lugar a una discreta estrategia.



PUNTUACIÓN TOTAL 80



El espectáculo es el desafío.

nuevo PCBASKET 6.0

Baloncesto en estado puro

Si conociste PCBASKET 4.0 descubrir el 6.0 no te será fácil. Tendrás que poner la mente en blanco y empezar de nuevo. Deja que tu imaginación vuele y no le pongas límite. Cuando acabes, detente un momento y mira PCBASKET 6.0. Te aseguro que todo lo que te hayas podido imaginar está aquí. Absolutamente todo.

¿Imaginaste una Liga Pro-Manager, un calendario completo con todas las competiciones nacionales y europeas con más de 150 equipos, una base de datos con todo lo que se puede saber sobre cada jugador? ¿Imaginaste ampliar tu pabellón, o contratar las mejores cheer-leaders, o tener en tu plantilla a las estrellas del baloncesto americano? ¿Imaginaste un simulador 3D y a Sixto y a mí narrando cada partido?

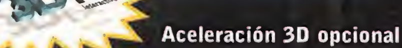
Pues todo esto, y cientos de cosas más que aquí no tengo espacio para contarte. Y, ¿a que te imaginaste a ti ganando la Euroliga con el equipo de tu vida?... Ahí está el desafío, pero ya depende de ti.

Epi





PRODUCTO OFICIAL



Aceleración 3D opcional

Seven Kingdoms
Problemas imperiales









En la mayoría de las ocasiones, el programador –o equipo– de un juego condiciona las cualidades y/o características de éste. «Seven Kingdoms», muy lejos de ser una excepción, es un ejemplo bien claro de la dependencia software-programador, y gracias a ella Interactive Magic y Enlight Software han creado un juego con una serie de características propias que le diferencian del resto de estrategias en tiempo real existentes en la actualidad.

ENLIGHT SOFTWARE/ INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

El creador de «Seven Kingdoms» responde al nombre de Trevor Chan, que cuenta en su haber con títulos del estilo de «Capitalism», lo que le ha condicionado claramente a la hora de hacer ésta presunta mezcla de «Warcraft II» y «Civilization». Pero cuidado, «Age of Empires» es otro juego, y aunque las similitudes con «Seven Kingdoms» se pueden contar con los dedos de una mano, el resultado final difiere bastante. No obstante, el intento es bastante bueno y el juego conseguido logra un equilibrio débil pero continuo entre jugabilidad y diseño.

VICIOS ANCESTRALES

El señor Chan ha intentado realizar un juego de estrategia en tiempo real con lo que todos estos juegos suelen tener: construcción, investigación, exploración, recolección, diplomacia y combate. Y lo ha conseguido, ya que «Seven Kingdoms» cuenta con todos estos ingredientes, lo que unido a que hay siete reinos distintos –griegos, chinos, mayas, japoneses, normandos, vikingos y

EL ESPÍA QUE SURGIÓ DEL FRÍO

En «Seven Kingdoms», la diplomacia es un aspecto fundamental, ya que constituye una alternativa muy viable –y no sólo decorativa como en otros juegos– a la guerra. Mediante nuestros espías podremos manipular e influir en las voluntades de los pueblos vecinos, y hacernos con ellos sin mover una espada, aunque para ello necesitaremos una buena dosis de paciencia. Los espías actuarán directamente sobre aspectos como la moral de tropas y habitantes, elevarán nuestro liderazgo o dinamitarán el del contrario, manipulando a la población. Recuerda que la guerra matará a los aldeanos, mientras que la palabra los confundirá y persuadirá, poniéndolos a tus pies. La diplomacia, apoyada por medidas populares y promesas de felicidad, hará que los habitantes de nuestros reinos sean leales y productivos. Olvídate de las armas.



persas– con los que jugar en un número de misiones ya predefinidas (23 en total) más otras generadas aleatoriamente, bastaría a la mayoría de los juegos para salir al mercado con suficientes garantías de éxito. Pero, consciente o inconscientemente, esas cualidades de las que hablábamos antes, no están equilibradas.

El combate no es un aspecto esencial en el juego. Más aún, es el más secundario de todos, ya que las acciones de los soldados no son todo los amplias que debieran, y su comportamiento deja mucho que desear, ya que puedes ordenarles que ataquen o defiendan, pero no pueden atacar a una unidad en particular, y en defensa sólo atacan si son atacados



previamente. En cuanto a la investigación, ésta es muy difusa, pues el árbol de tecnología en que se basa es prácticamente inexistente de pura simpleza. Incluso los recursos –arcilla, cobre y hierro– son tremendamente limitados, lo que empobrece la cadena productiva. Finalmente, la religión va ligada al aspecto militar, y se ha planteado como cuestión meramente decorativa.



Aunque la variedad no es el fuerte de las unidades militares, podremos disponer también de una flota de barcos.



El combate no es un aspecto esencial en el juego. Más aún, es el más secundario de todos, ya que las acciones de los soldados no son todo los amplias que debieran, y su comportamiento deja mucho que desear

La otra cara de la moneda son los aspectos que fundamentan nuestro éxito en «Seven Kingdoms»: el principal es el comercio. Nuestra fuerza no radicará tanto en las espadas como en el establecimiento y mantenimiento de rutas comerciales prósperas que suministren las escasas materias materias primas. Los otros dos son la lealtad y la diplomacia, muy relacionados entre sí. Este juego incide, como ningún otro había hecho hasta ahora, en las condiciones sociales de nuestro pueblo y el del enemigo, formados ambos por etnias muy distintas mezcladas, ya que ►


Cada civilización posee sus propias construcciones y unidades, por lo que dependiendo de la que se elija habrá que jugar de una forma u otra.


La invocación de ciertos seres mitológicos otorgará a nuestro pueblo ciertos poderes por unos instantes.

aunque seamos vikingos, en nuestros poblados puede haber griegos o persas. Mantenerlos contentos y agrupados será una difícil tarea –más que hacer frente a legiones de guerreros– que lograremos mediante la manipulación, la persuasión y la extorsión, para hacer frente a la inmigración y a los motines.

En cuanto al interfaz utilizado, es uno de los aciertos del juego, que consigue ser muy agradable de jugar, a pesar de no ser revolucionario

IRREGULAR, PERO INTENSO

«Seven Kingdoms» muestra demasiados altibajos desde un primer momento. El más evidente es que, juguemos con la tribu que juguemos, la forma de hacerlo siempre será parecida, pues no representan siete estilos de juego diferentes, diferenciándose sólo gráficamente, pero no militarmente ni culturalmente. La diversidad viene tan sólo por los distintos seres que se pueden invocar a partir de cada dios y que otorgan un poder a cada pueblo, pero que no llegar a influir decisivamente en el juego.

El ordenador es un oponentemás o menos asequible, aunque un poco irracional. La inteligencia artificial actúa de forma bastante imprevisible, rompiendo acuerdos poco más que aleatoriamente y enviando espías de forma continua. La reputación es algo que pocas veces tiene en cuenta, actuando traicioneramente, lo que aumenta la dificultad.


El interfaz pone todas las facilidades a nuestro alcance para lograr un juego despreocupado y bastante jugable.

En cuanto al interfaz utilizado, es uno de los aciertos del juego, que consigue ser muy agradable de jugar, a pesar de no ser revolucionario. Cuenta con la enorme ventaja de estar íntegramente traducido al castellano, lo que, junto al fenomenal tutorial y a la extra lógica realización, lo hacen apto para cualquier estratega de pro o novato. Se completa con una vistosa enciclopedia de unidades que cubre la ausencia de multimedia, la posibilidad de variar la velocidad de la acción, y unas opciones multijugador discretas sin modo cooperativo.

En resumen, «Seven Kingdoms» cuenta con bastantes aspectos que le salvan de la mediocridad, pero sufre de muchos lastres sin los cuales habría sido un excelente juego.

C.S.G.

TECNOLOGÍA 79 ADICCIÓN 82

El modelo económico es soberbio, llevando todo el peso del juego por encima de otros factores.
La IA del ordenador es un tanto irreflexiva, y la de nuestras unidades, confusa y desordenada.
Pone un especial énfasis en diplomacia, liderazgo o lealtad mucho más que cualquier otro similar.

PUNTUACIÓN TOTAL 79



Guías imprescindibles
PlayStation

Tomb Raider (I y II), Final Fantasy VII,
Resident Evil, Abe's Oddysee, Broken Sword (I y II),
Street Fighter Ex Plus α, Dragon Ball: Final Bout...

y un montón de trucos para los mejores juegos para tu consola.



Soluciones y trucos
Nintendo 64

Super Mario 64, Turok, Killer Instinct Gold,
Shadows of the Empire, Pilotwings 64,
Mortal Kombat Trilogy, Blast Corps, Mario Kart 64,
Lylat Wars, Extreme G, Diddy Kong Racing...

y trucos para todos los juegos para Nintendo 64.



Ganadores del Concurso
Mangas & Videogames

Tomb Raider, Dragon Ball, Jungla de Cristal,
Street Fighter, Mario, Sonic...

Los héroes de tus juegos favoritos, juntos en un cómic irrepetible.

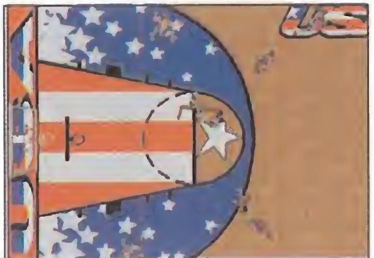
soluciones para todos

Estas revistas ya no se pueden adquirir en los quioscos. Si te interesa alguna, llámanos a los teléfonos (91) 654 72 18 ó (91) 654 84 19 y te la enviaremos por correo (sin gastos de envío). Horario: de 9 h. a 14:30 h. y de 16 h. a 18:30 h. de lunes a viernes.



World League Basketball
Prepárate para el mundial

MINDSCAPE/HIGH VOLTAGE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR DEPORTIVO









El próximo verano se celebrará en Atenas el mundial de baloncesto. Por ahora, no ha salido el típico programa oficial del evento, por lo que este «World League Basketball» se convierte en la única opción para que los fans del deporte de la canasta entrenen a tope con la selección. Por fin alguien se ha acordado del baloncesto FIBA. Por desgracia, esa enorme diferencia tanto en el nivel de juego como en espectacularidad entre el baloncesto profesional norteamericano y el del resto del mundo también se ha trasladado al terreno de la simulación informática, porque comparar «NBA Live 97» con este programa es como comparar a los Chicago Bulls con, por ejemplo, la selección nacional colombiana.

Se han incluido las 31 selecciones internacionales más importantes, y dos modos de competición: liga y torneo. En este último podemos crear una competición como el mundial de Atenas, ya que podemos establecer los distintos grupos y los enfrentamientos. Con respecto a las plantillas, podemos decir aquello de no están todos los que son ni son todos los que están, puesto que además de faltar bastantes jugadores, a la mayoría se les ha cambiado el nombre. Si tenemos los conocimientos y la paciencia necesaria, siempre podemos recurrir al editor de jugadores.

El aspecto más desarrollado del programa es la IA, tanto en lo que se refiere a los esquemas tácticos como al nivel de destreza de los rivales controlados por el ordenador.

La impresión que nos llevamos al saltar a la cancha por primera vez es francamente negativa. Los gráficos nos recuerdan tiempos pasados, con aliasings y píxeles por todas partes, por no decir que el diseño de los pabellones raya la incorrección cromática. Lo peor es la escasa definición de las texturas. El engine 3D contempla cuatro perspectivas con la cámara a diferente altura, y los modelos poligonales tratan de recrear a los jugadores de baloncesto sin demasiado éxito. Además, las rutinas de detección de contactos no están muy depuradas, y a veces nos pitan falta personal cuando ni siquiera hemos rozado al contrario o nos colocan un tapón inverosímil, como puede comprobarse en la mediocre repetición de la jugada. El sonido tampoco pasa del aprobado.

A pesar de esta considerable lista de defectos, se puede jugar con «World League Basketball» y pasar un buen rato si no somos muy exigentes con la calidad técnica. El número de opciones, las competiciones disponibles y la lograda faceta de entrenador elevan la nota de un programa de esos que nos irritan especialmente, pues con un poco más de esfuerzo gráficamente y en programación se habría logrado un gran juego.

A.T.I.

Sus fallos no impiden que sea adictivo para todos los que buscan jugar sin complicarse demasiado la vida

TECNOLOGÍA 50 ADICCIÓN 50



Lo peor de todo son las texturas que posee.
Se puede jugar sin ser exigentes con los gráficos.
A destacar la inteligencia artificial del programa.
Es de agradecer que por fin se acuerden de los jugadores europeos,en vez de tanta NBA.

PUNTUACIÓN TOTAL **60**







Jamás se vio un guardarropas más atípico que el de los asistentes a esta reunión. En él conviven afiladas espadas, con extrañas armas futuristas, mantos mágicos que confieren a su poseedor invisibilidad y arcanos libros sempiternamente polvorientos, entre cuyas páginas se puede atisbar el gran poder que contienen.

CALABOZOLISTA

La cosa se está poniendo divertida. Si bien el liderazgo del nuevo «Lands of Lore II» es claro e indiscutible, como estáis comprobando los émulos de Luther, la lucha detrás está muy igualada. «Ultima» consigue meter un representante entre los cinco, y se mantiene «La Sombra sobre Riva», un JDR clásico que podría ocupar nuestra primera plaza de no ser por el formidable contrincante con que ha coincidido. Completan los cinco favoritos «Lands of Lore» y «Anvil of Dawn», pero seguro que dentro de poco comenzarán a apretar los recién llegados «Battlespire» y «Might and Magic VI».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Lands of Lore II: Guardians of Destiny
2.- Ultima VII: The Black Gate
3.- Lands of Lore
4.- Anvil of Dawn
5.- Realms of Arkania: La Sombra sobre Riva

ATENCIÓN

INFORMACIÓN DE INTERÉS PARA LOS PERDIDOS CON LOS GUARDIANES DEL DESTINO

· **En el museo del Draracle,** en el primer pasillo se puede coger una piedra-llave, apenas visible en la oscuridad, que está a la derecha en la pared, y todas las cerraduras con el mismo dibujo se abrirán.

· **Si se utiliza** tal llave en la primera cerradura, justo enfrente –en una trampilla debajo de la bola parlante–, se nos abrirá paso a una habitación en que hay unos hechizos, y otra trampilla en cuya apertura se muestra una débil llama. Probad, con cuidado, a lanzarla un rayo.

· **En la selva de los Hulinos,** debajo de la cascada se encuentran unas piedras que, al ser usadas, harán aparecer los pasadizos secretos de la zona en que estemos.

Todas estas pistas han sido cortesía de Jorge Riquelme, de Murcia.

Los Maniacos del Calabozo estrenan nueva mazmorra, esperando que todos estéis cómodos en los nuevos aposentos

Todos, grandes y pequeños, mujeres y hombres, orcos y elfos, vienen a este foro en son de paz, y dejan todo tipo de aditamentos en la entrada. Y así se pueden concentrar en las intervenciones de sus compañeros por una vez y no enemigos.

Y la verdad es que no se os puede culpar de las precauciones que querríais tomar; no está el horno para bollos. De las tierras de los Huline y de los Salvajes llegan malas noticias: la invasión de bichos arácnidos continúa. Y por la zona se ha visto a un extraño ser capaz de asumir formas diversas, desde una enorme bestia hasta una escurridiza lagartija. Poco imaginan aquellos provincianos que no se trata de otro que de su salvador. Luther, perdido en «Lands of Lore II», y con él muchos maniacos del calabozo.

Otra oscuridad que no cesa es «La Sombra sobre Riva», de la que hoy trataremos con mayor detalle. «Battlespire» completa la oferta más novedosa. Pero en el horizonte se están formando numerosos nubarrones, allá en el mundo de Enroth. Y es que dentro de poco conoceremos los devastadores efectos de la corrupción, que llega a poner en duda el mandato divino de la estirpe real de aquel reino. ¿Interesados? Pues contened la impaciencia, que está al caer «Might and Magic VI».

Y en lontananza, más cosas de interés, que poco a poco irán llegando y recibirán, sin duda, nuestra atención: «Ultima IX: Ascensión», «Fallout», «Baldur's Gate» y alguno más, imprevisto. Venga, pasemos a vuestro turno.

OTROS MANIACOS

El primer ponente es Jorge Riquelme, quien participa desde Murcia. Lo primero que manifiesta es su condición de fanático del rolo "de verdad" y no del de PC, "ya que como jugar con unos buenos amigos al señor de los Anillos en casa, no hay nada". Al mismo tiempo, aprovecha la ocasión para reclamar algún juego inspirado en la obra de Tolkien. Hombre, Jorge, ahí te has colado. ¿No dices que eres perro viejo para este mundillo?

Seguro que se te ha olvidado que hará unos cuantos años se publicaron, incluso en España, un par de partes de lo que iba a ser el JDR definitivo sobre **«El Señor de los Anillos»**. Se llamaban «Lord of the Rings», y «The Two Towers», casualmente como los dos primeros volúmenes de la magna obra. Si bien, en mi opinión, el planteamiento del juego era bueno, en la práctica el sistema utilizado lo hacía poco atractivo: mucho espacio que andar y poca aventura. No conocimos la tercera parte, que hubiera cerrado la aventura. Jorge incorpora también unas útiles pistas para «Lands of Lore II».

La siguiente intervención corresponde a Alejandro Resa, quien desde Sevilla me vitupera y humilla, y además añade que ya ha terminado **«La Sombra sobre Riva»**. Pone a disposición de todos su solución. Hombre, Alejandro, podrías empezar respondiendo las numerosas dudas que en otras ocurrencias de esta reunión se han manifestado.

Al parecer, el juego está estructurado en cuatro partes bien diferenciadas. No obstante su increíble sabiduría, Ale confiesa no haber terminado de explorar la Torre del Mago. Y además avisa de que tengamos cuidado con el demonio de las minas.

Sobre «Lands of Lore», opina que es buen juego y, aunque no se ha iniciado "en su segunda y prometedora parte, espero hacerlo pronto", con lo que te unirás al grueso de maniacos en constante metamorfosis. Y también da una pista para **«Wizardry VII»**: la bruja de la nariz de oro se llama Carmela. Confieso que no tengo criterios para juzgar si se está quedando con nosotros o no. En cuanto a «Ultima VIII», "es realmente un arcade, eso sí, muy bueno, pero arcade". No le ha impresionado en absoluto. La puntuación de Alejandro es algo extraña: 6 puntos para «La Sombra sobre Riva», 3 para «Wizardry VII» y –3 (?) para «Pagan». Hay puntuaciones para todos los gustos. (lógicamente, no valen puntos negativos).

Id sacando del bolsillo la fichita de guardarropía y aseguraos que, contra su entrega, se os dan vuestras posesiones. A ver si alguien se va a tener que enfrentar a unos marcianitos armados con una espada de dos manos. Y no os fiéis del gnomo que os atiende, que suele estar un poco despistado. El próximo mes, más.

Ferhergón

Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre completo y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID. No olvidéis indicar en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al siguiente buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

LA SOMBRA SOBRE RIVA
UN JDR COMO DEBE SER

Hace ya unos cuantos años apareció una serie de JDR publicada de la mano de Sir Tech, creadores de «Wizardry», otra de las sagas clásicas. Con tal padrinazgo, nadie podría dudar del interés de estos juegos. La citada serie se denomina «Realms of Arkania» y se ha mantenido sorprendentemente fiel a sí misma, digo sorprendente por los tiempos que corren. «La Sombra sobre Riva» es el tercer juego de la serie. Una presentación rápida de la serie «Realms of Arkania»: sus dos capítulos anteriores se llaman «Swords of Destiny» y «Star Trail». Están publicados también en España por Topware. Pero no han sido traducidos, por lo que la única versión disponible oficialmente está en inglés.

Lo primero que hay que decir sobre este JDR es que es un juego de rol clásico, no un sucedáneo light. Y cuando digo esto ya sabemos a qué me refiero: un equipo de personajes que podemos generar, muchas habilidades, hechizos y atributos, cantidad de armas, monstruos y escenarios, y, sobre todo, una historia detrás de toda la aventura, muchos argumentos entretejiéndose. Vayamos desgranando esto.

Del argumento poco sabemos, aunque es parte del aliciente del juego su desentrañamiento. La aventura comienza en un templo en la ciudad de Riva, donde se nos informa de la sospecha actuación de orcos y elforcos en la ciudad en los últimos tiempos. Tras esta breve introducción, se nos conmina a investigar un poco más sobre el suceso.

Riva se nos muestra en modo pseudotridimensional, respetando una estructura de cuadros en el mapa, permitiendo libertad de movimientos al estilo «Doom». Tenemos un relativo complejo sistema de generación de personajes. Podremos elegir nombre, sexo, clase y aspecto del personaje, y hacer la distribución de puntos entre sus atributos y defectos.

El grupo de héroes puede ser de hasta 6 personajes; se pueden añadir o eliminar miembros del grupo en los templos. Y también se unirán NPC al grupo en determinados puntos de la aventura. Una importante novedad respecto a otros JDR es la posibilidad de dividir a este grupo en tantos como queramos –hasta 6, obviamente– que podremos controlar por separado, aunque no a la vez. Esta característica da unas enormes posibilidades a la hora de preparar y resolver enigmas.

Tenemos el imprescindible y cómodo automapa, aunque no corresponde a un rol puro. Es excelente, representando en gran detalle las zonas visitadas. También es muy práctico el sistema de anotaciones, que permite teclear mucho texto y luego consultarlo rápidamente. El problema es el tiempo de conmutación de mapa a juego y viceversa es algo largo.

La interacción con los NPC es fundamental. Se hace eligiendo tópicos sobre los que queremos preguntar. El combate es de tipo estratégico y se desarrolla por turnos: cada personaje tiene un cierto número de puntos de movimiento, que consume en cada una de las acciones que puede hacer.

El interfaz de este juego está muy orientado a hacernos fácil el recorrido de la aventura, al tiempo que preservar la riqueza de detalles que caracterizan a un JDR clásico.

DIVERSIÓN EN LA RED DE REDES

Juegos en INTERNET

Están considerados como la forma de diversión definitiva. Como la manera de poder enfrentarnos a las aventuras más intrigantes, las más encarnizadas batallas y las pruebas de intelecto más complicadas con cualquier persona del mundo, sea cual sea su procedencia. Nos estamos refiriendo a los juegos on-line.

Detrás de una partida a un juego por Internet, algo que hoy en día puede parecer algo muy sencillo dado el elevado número de juegos que tienen esa opción, hay muchísimos aspectos que, para el usuario medio, pueden pasar completamente desapercibidas. No es tan sencillo el hecho de que dos ordenadores, situados en puntos dispares del planeta, puedan unirse en un mismo juego, y disfrutar del mismo en tiempo real. Hay que tener en cuenta muchos aspectos complementarios, como los protocolos de conexión, la rapidez y fluidez de la misma, el tipo de servidor que hace posible la partida on-line, y muchos más que casi son omitidos, tal vez por tener unos tintes demasiado técnicos y que, sin embargo, son completamente necesarios para conseguir el objetivo final.

¿Qué es un juego ON-LINE?

Un juego On-line es, por decirlo de manera clara, aquel que dispone de una opción de conexión a Internet, de manera que podamos disfrutar con más gente, sea cual sea su procedencia, de una partida en tiempo real.

Mediante un modem se mandan los datos que produce nuestro ordenador, como son los movimientos de nuestro personaje, las acciones que realiza, los menús que abrimos, lo que le decimos a las demás personas conectadas, y se reciben las respuestas del servidor, como son las acciones de los otros jugadores y de los enemigos que nos podamos encontrar, estos controlados por la máquina.

Para participar en un juego on-line necesitamos tener un proveedor de Internet, siendo la posibilidad de elección actual francamente elevada, un modem de como mínimo 28.800 bps, el juego original al que queremos conectarnos y, cómo no, los requerimientos mínimos de hardware.

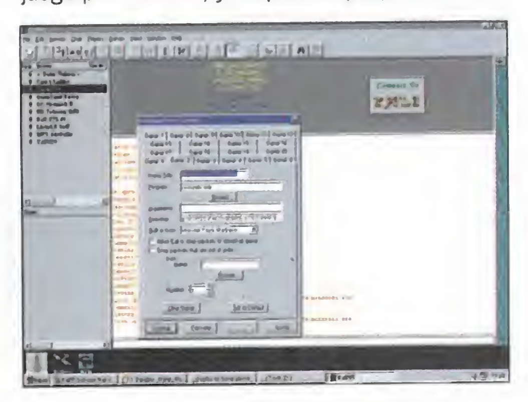


Un paseo por EL RECUERDO

Para llegar a este punto –algo que hoy parece algo muy normal– el software lúdico ha pasado por un proceso evolutivo bastante largo y lento que únicamente en los dos últimos años se ha acelerado debido al creciente furor que ha suscitado la modalidad multijugador.
Haciendo memoria, y trasladándonos algo así como diez años, llegamos al momento en el que comienzan los pseudo-juegos on-line, pues en las ya obsoletas y prácticamente desaparecidas BBS, se disputaban divertidas partidas de ajedrez, aunque de una manera un tanto peculiar. Usando nuestros "potentísimos" y "superveloces" modems de 300 bps y hasta 1.200 bps, y nuestro 286, íbamos mandando al contrincante nuestro movimiento, y plasmando el suyo en nuestro tablero de ajedrez, que teníamos al lado del ordenador. ¡Imagináos el desastre, cuando se caía un libro o un objeto encima suya, descolocándonos todas las piezas!
Bastante tiempo más tarde, ya con la implantación del correo electrónico, llegaron otra clase de juegos, que tampoco pueden considerarse on-line, pero que significaron un paso de gigante en el progreso tecnológico. Basados en la estrategia por turnos, teníamos que realizar nuestro turno, que se convertía en un fichero que mándabamos a un servidor, al igual que el resto de los jugadores, donde se ejecutaba un programa que calculaba todos los datos y daba como resultado otros ficheros que nos eran reenviados, y así todo el rato. Mucha gente hoy sigue participando en esta clase de programas, en parte por nostalgia y en parte porque aún proporcionan grandes dosis de divertimento.
Y así, tras superar la fase en la que todos los juegos disponían de la opción de multijugador, pero únicamente con red local o modem para dos personas, y con la consolidación de Internet como red de la información, llega el momento de los juegos on-line.

KALI
Una opción alternativa

Kali es un servicio informático para juego por Internet. Se puede usar Kali para participar en más de cien juegos diferentes, con otros usuarios, siendo éste el mayor sistema de juego online del momento.
Muchos juegos, que ya tienen cierto tiempo, están basados en MS-DOS o no tienen opción de juego por Internet, y lo que Kali proporciona es precisamente eso, la posibilidad de convertir juegos normales en on-line, además de dar la posibilidad de acceder a diferentes chats para conversar con más gente acerca de todo lo que se quiera.



Pagando la cantidad de 20$, –unas 3.000 ptas.–, podremos registrarnos y usar Kali de manera ilimitada, accediendo a todos los patches y participando en los juegos sin límite alguno de tiempo. Kali funciona en Windows 95, Windows NT, Macintosh, DOS y OS/2, y no es necesario disponer de un visor de internet tipo Internet Explorer o Netscape, pues sólamente con el programa, que se proporciona de forma gratuita en la página web de Kali y un modem, puede accederse a este servidor.
Básicamente, Kali lo que hace es emular el protocolo IPX, que es el más usado en las redes locales, de manera que pueda usarse como el ►

Lo que el FUTURO *nos depara*

Varias compañías se han puesto manos a la obra para crear unos juegos de las mismas características que «Ultima Online»,en lo referente a gestión de servidores y género –el de rol, por supuesto–, pero con un aspecto completamente diferente. Por un lado está «EverQuest», de Sony Interactive, realizado con gráficos poligonales, que nos introduce en un mundo completamente tridimensional con perspectiva en tercera persona. Miles de personas podrán conectarse a la vez, eligiendo entre 12 razas, 14 profesiones, 40 habilidades, miles de objetos y cientos de hechizos. Estará completamente optimizado para el uso de tarjetas aceleradoras 3D y cuya primera fecha de salida es finales del presente año, aunque puede estar sujeto a cambios –¡una pasada vamos!–.
«Asheron's Call» es el segundo título en cuestión. El encargado del proyecto es Microsoft y se cree que es el que más se acerca en estilo a «Ultima Online», aunque también utilizará gráficos poligonales, y las perspectivas elegidas serán la primera, tipo «Quake» y la tercera, tipo «Alone in the Dark».
Aunque hay muchos más, estos dos son los que se encuentran en un estado más avanzado y con posibilidades de puesta a la venta de manera inminente. ¿Podrá ser que lleguen a nuestro país o perdurará nuestra mala suerte a este respecto?
Sólamente nos queda esperar para ver qué ocurre.

TCP/IP que se utiliza para los juegos on-line normales.
Para jugar con Kali hay dos maneras posibles: una nueva y la tradicional. La primera, que se ha incluido en la versión 1.1, simplifica con mucho la labor de conexión, pudiendo, aquel que sea Host –servidor de la partida–, controlar quién entra y los parámetros de la partida. Haciendo click con el botón derecho del ratón en el switch de Launch, aparecerá la opción "Scan for Games", que servirá para que Kali detecte en el disco duro aquellos juegos que soportan el programa. Una vez hecho esto, sólamente resta pulsar sobre el botón de lanzamiento del programa en cuestión y esperar a que alguien se una a la partida para comenzarla.
Para unirse a una partida ya creada, la cosa es más sencilla, pues únicamente tendremos que elegir el juego al que queremos entrar, mirar en la lista y elegir una.
La forma tradicional, utilizable en la versión de DOS y la antigua de Windows 95, implica un paso más que es elegir uno de los muchos servidores disponibles. Una vez seleccionado, se indicará los juegos que soporta, si está activado o desactivado y lo lleno que está. Tras entrar en uno, habrá que entrar en una de las partidas en curso, crear una o ir al chat para conversar con los que allí estén. Una de las mayores dificultades del método tradicional es encontrar el servidor correcto, en parte por su situación geográfica, que no siempre es propicia, y en parte por la gente que pueda acceder, pues si hay mucha puede verse sobrecargado y la conexión será muy mala, y si hay poca nunca podremos organizar una partida en condiciones, y el problema es que no se explica en la lista de servidores la ubicación de estos, de ahí que el método de ensayo-error sea el que hay que usar.
Los juegos más famosos y jugados por la gente conectada a Kali son: «Warcraft 2», «Descent», «Descent 2», «Command & Conquer», «Red Alert», «Mechwarrior 2: Mercenaries», «Duke Nukem 3D», «Doom», «Doom 2», «Quake» y, próximamente, «Forsaken», aparte de otras decenas de juegos de menor importancia.
La dirección donde se puede conseguir el programa Kali, registrarse y acceder a los patches e información complementaria es: **http://www.kali.net**



Juegos en INTERNET

LOS EJEMPLOS

VGA-PLANETS:

Quizás el pariente más cercano a los juegos on-line, sin que éste llegue a serlo. «VGA Planets» es un juego de estrategia por turnos que nos da la posibilidad de controlar una raza, de características determinadas, teniendo que conquistar planetas y extendernos por un enorme Universo, construyendo flotas de naves de batalla y de cargamento, edificando bases, y todo ello para derrotar a las otras civilizaciones. Las razas están inspiradas en películas y series de ciencia-ficción: Solar Federation, Fascist, Crystalline, Birdmen, Cyborg, Lizard y Privateer de «Star Trek». Robot, Lost Colonies, de «Galáctica». Rebel, Evil Empire, de «La Guerra de las Galaxias».
Cada turno que se lleva a cabo es transformado en un fichero de extensión TRN, que se envía por correo electrónico a una dirección prefijada por el servidor de la partida, donde se ejecuta un programa que gestiona todos los turnos llegados y los resultados de los mismos, que son traducidos a otros ficheros RST, que el «VGA Planets» que tenemos instalado en nuestro ordenador descomprime, pudiendo ver así los resultados.

RED ALERT:

Uno de los primeros títulos en tener posibilidad de juego on-line, gracias a que Westwood, la compañía creadora de este espectacular juego, incluyó dentro de su página Web (**http://www.westwood.com**) una zona de

más sobresalientes

juego, a la que la gente puede apuntarse rellenando una sencilla página de datos personales que pasa a engrosar la base de datos del servidor. Del juego poco hay que decir, pues es de sobra conocido por todos, simplemente recalcar que las partidas pueden durar o segundos, u horas, pues al ser de ocho personas en la mayoría de los casos, si se da el caso de que todas sepan jugar muy bien, la extensión de las bases puede abarcar todo el mapa.

QUAKE (I y II):

Sin duda, tanto la primera como la segunda parte, son los juegos con posibilidades on-line a los que más gente se conecta, primero por su sencillez, y segundo por lo divertidos que llegan a ser.

Antes de que «Quake II» estuviese disponible, podía accederse a «Quake on-line» mediante la introducción de las direcciones IP de los servidores de «Quake», en el menú del juego al efecto. Ahora, a la primera parte sólamente puede accederse mediante el Kali, porque dichos servidores se centran en «Quake II».

DIABLO, STARCRAFT, DIABLO 2:

Ponemos estos juntos, pues pueden jugarse a traves de Battle.net, el servidor de Blizzard que soporta estos juegos. El primero tiene un gran éxito y hay chats en todo el mundo, tanto los personajes, como los datos de la partida y demás, se guardan en el ordenador de cada uno y no en el servidor, de ahí que únicamente podamos jugar desde el ordenador en el que lo hicimos en un principio si queremos elegir los mismos personajes. En lo referente a «Starcraft» y «Diablo 2», decir que cuando estén disponibles, no podremos resistir la tentación de darnos un paseo por Battle.net, pues de seguro será algo increíble. Todos los juegos tienen y tendrán un acceso directo desde el mismo menú de opciones.

MAGIC. THE GATHERING
(SPELLS OF THE ANCIENTS):

Muy acertada ha sido la acción de señores de Microprose al incluir en la ampliación de «Magic. The Gathering», de nombre «Spells of the Ancients», lo que los programadores han llamado Manalink, y que nos permite participar con otros aficionados a la versión para ordenador del famoso juego de cartas, conectándonos en el servidor activado para ello.

Todos los mazos que creemos y las demás opciones que hayamos activado o desactivado se guardarán en el disco duro de nuestro ordenador, por lo que el servidor servirá de simple nexo entre jugadores.



SOLE SURVIVOR:

Uno de los primeros juegos on-line exclusivamente. A pesar de que en un principio se pensaba distribuir en nuestro país, parece que hay una especie de maldición que se ha echado sobre esta clase de juegos ya que, al igual que «Ultima Online», sólamente podrá ser adquirido fuera de nuestras fronteras. Westwood añade un toque de originalidad al mundo de «C&C» pues han creado un juego mucho más arcade en el que manejamos una única unidad que podemos ir mejorando y haciéndola luchar con otras tantas en enormes escenarios en los que pueden participar más de 70 personas.



Ultima ONLINE

El programa «Ultima Online» puede ser considerado como el juego de rol más enorme y complejo de cuantos se han realizado hasta el momento, para ser jugado de manera exclusiva a través de Internet y cohabitando con miles de jugadores al mismo tiempo. ¿Qué se esconde detrás de «Ultima Online»? Preparaos, pues la cosa es muy fuerte.



Un malévolo mago, de nombre Mondain, consiguió hace milenios introducir la esencia del mundo de Sosaria en una valiosísima gema con propiedades mágicas, con lo que podría controlar el planeta y a todas las criaturas vivas que habitaban en él.

Eso no podía consentirse, y así, uno de los más valerosos paladines de la corte del rey, acabó con el maligno mago de un certero espadazo, con tan mala suerte que la gema cayó al suelo siendo dividida en cientos de pedazos.

Tú no, por ser español

Desde octubre del año pasado, «Ultima Online», el proyecto más ambicioso de







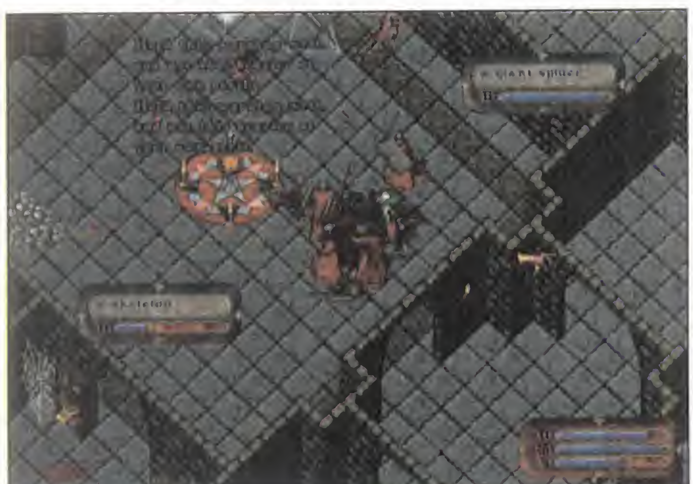
¿El resultado? Ahora existían tantas realidades de Sosaria, como trozos de gema.
Así se presenta este juego, en el que tendremos que aprender a convivir con muchas otras personas que, en la mayoría de las ocasiones, serán jugadores reales conectados al mismo tiempo que nosotros y que estarán buscando compañía, aventuras o simplemente explorando. Juntos, podremos luchar con monstruos, explorar cuevas y mazmorras, crear cofradías, comprar propiedades. ¿Creéis que es divertido? Pues aún hay mucho más.

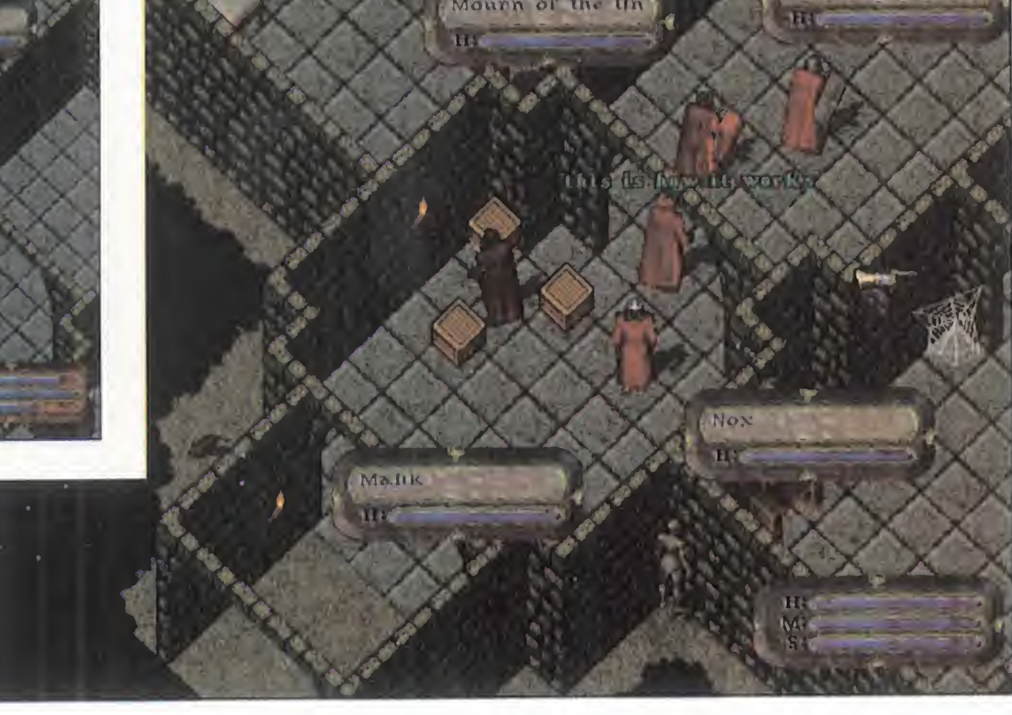
INSTALACIÓN Y CREACIÓN DEL PERSONAJE

Antes que nada, decir que para poder jugar con «Ultima Online» es completamente necesario disponer de una tarjeta de crédito tipo VISA. Esto es así porque después del primer mes, que es gratuito, para disfrutar del juego es necesario pagar una mensualidad que ronda las 1.500 pesetas y que se utiliza para el mantenimiento del costoso equipo necesario para hacer este proyecto realidad.
Cuando se instala «Ultima Online», se puede elegir un modo de instalación pequeño, o el total, siendo éste el recomendado, pues sino la cosa se ralentiza bastante. ¿La cifra de megas? Pues de 261 a 550, algo grande, pero completamente justificada.
Lo siguiente que se lleva a cabo es la conexión con la página web de Origin para registrar el juego comprado, con un código impreso en la parte de atrás de la caja del CD, una clave y un nombre, de manera que nosotros, y únicamente nosotros, podremos jugar con nuestros personajes y, lo que es mejor, en cualquier ordenador que disponga del «Ultima Online», pues todos nuestros datos se guardan en los servidores de la compañía y no en nuestro equipo.
Una vez realizada toda la aburrida burocracia, comienza la parte divertida, siendo lo primero de todo ello la creación del personaje. Todos los personajes tienen tres características iniciales, a saber: Fuerza, Destreza, Inteligencia, entre las que podemos repartir un total de 65 puntos y la posibilidad de escoger tres habilidades iniciales de entre un total de cuarenta y seis, como Swordmanship –dominio con las espadas y hachas–, Hiding –habilidad para ocultarse–, Tracking –para seguir rastros humanos o animales–, Lumberjacking –para cortar madera–, Mining –para conseguir mineral de hierro en la montaña y minas–, Blacksmithing –para construir lingotes con el mineral y con ellos crear armas y armaduras–, Animal Taming –para amaestrar animales y tenerlos como mascotas, desde un perro a un dragón–, Alchemy –para realizar pociones y emplastos curativos y venenosos–, Stealing –para robar a personajes jugadores y controlados por la máquina–, Musicianship –para tocar instrumentos–, Cooking –para cocinar–, entre otras, y en las que dispondremos de 100 puntos para otorgar a cada una de las tres iniciales.
La fuerza influye en tres aspectos del personaje, sus puntos de vida, las armas y armaduras que puede utilizar y el peso que puede cargar –representado en piedras–. La destreza afecta nuestra habilidad y rapidez con las armas y la resistencia de que disponemos y la inteligencia condiciona todo aquello basado en lo mental –como la magia– y los puntos de maná que tenemos. En cuanto a las demás habilidades que no hemos escogido, se pueden ir aprendiendo con el tiempo.
Después, podemos modificar el aspecto físico del mismo, desde su sexo, hasta el color del pelo y su forma, calvo, con coleta, melenudo, con perilla, tipo punky, rubio de bote, moreno, pelirrojo, etc.
Por supuesto, se pueden escoger personajes precreados, pero todos los roleros encuentran mucho más divertido hacerse el suyo desde cero.

Para poder jugar con «Ultima Online» es completamente necesario disponer de una tarjeta de crédito tipo VISA

la compañía Origin, es un hecho palpable, aunque no para los españoles...





COMIENZA LA AVENTURA

Para empezar, elegiremos una de las ciudades más importantes del mundo, desde Britain –la capital–, hasta el poblado norteño de Minoc. Usaremos tanto el ratón como el teclado; el primero, porque con él se desarrollan las acciones primarias del personaje, como andar, correr, coger, dejar, dar; y el segundo, por las macros, que no son más que atajos para llevar a cabo acciones que de otra manera nos resultaría mucho más complicadas de hacer. En «Ultima Online» no hay por qué ser un aventurero por obligación; se puede ser un herrero, un carnicero, agricultor, músico, asesino y todo lo que se quiera, de ahí lo divertido que llega a ser el juego. En la mayoría de las ocasiones tendremos que entablar conversaciones con otros jugadores, por lo que no habrá una serie de esquemas prefijados para convencerle, como ocurría con los personajes controlados por el ordenador, sino que habrá que hacerlo de manera sincera y diciendo la verdad, si lo que queremos es que nos ayude.

Matar monstruos, comprar armas con el dinero conseguido, guardar cosas en el banco para evitar que nos saqueen, cazar animales para con sus pieles hacernos armaduras, cortar madera para construir flechas o arcos, son sólo unas pocas de las acciones que se pueden llevar a cabo en «Ultima Online». Para poneros un ejemplo claro del grado de complejidad que tiene el juego, las flechas no son ilimitadas como ocurre en otros JDR, sino que hay que comprarlas o construirlas. Para construirlas, es necesario madera que habremos cortado de un árbol y un cuchillo para dar forma a la saeta, pero además son necesarias plumas que habremos conseguido de cazar pájaros, arpías y demás. ¿Os dais cuenta? El grado de realismo es tal, que ningún juego de la actualidad consigue superarlo.



LO BUENO

de Ultima Online

Real, divertido, el mayor JDR de todos cuantos hemos podido echarnos a la cara, un enorme mundo por explorar que, dato curioso, podría ser visto de una sola vez, juntando de forma cuadrada 37.000 monitores de 17" que, suponiendo que un personaje pudiese cruzarlo de un lado a otro en línea recta, tardaría algo así como 10 horas, y en el que, en los momentos de máxima cota de conexiones, puede llegar a los 5.000 o 6.000 jugadores conectados.
El juego no se limita a los momentos de peleas, como ocurre en «Diablo», donde lo único que hay que hacer es repartir espadazos por doquier, sino que hay muchísimas cosas más que hacer, como las que anteriormente hemos comentado. Hemos podido incluso asistir a una batalla entre dos cofradías de personajes jugadores, formándose una pelea de más de 30 personas a la vez.



Éste es el mundo de Britania. Aquí se desarrolla la acción de «Ultima Online» y es donde podremos desarrollar nuestra vida como aventureros, viajar, enriquecernos, dedicarnos a la mala vida, etc.

LO MALO

de Ultima Online

Lo primero y principal es que el juego no está distribuido en nuestro pais, y mucho nos tememos que Electronic Arts no se atreve a afrontar el "enorme gasto inicial" que montar un servidor en nuestro pais supone, a pesar de que seria un éxito seguro y supondria un rápido indice de beneficio. Más de 30.000 personas de toda Europa están conectadas a este juego, a pesar de que los únicos servidores se encuentran en EE.UU.
En palabras textuales de la distribuidora, la razón por la que el juego no ha sido puesto a la venta, es más que nada técnica, es decir, que por un lado no ofreceria la jugabilidad óptima que siempre ofrecen los titulos que distribuyen, y por otro, que al no estar traducido a nuestro idioma, no cumple uno de los requisitos principales de Electronic Arts. Sin embargo, están corriendo rumores de que se va a instalar un servidor de «Ultima Online» en Inglaterra o en Alemania, pero es algo que todavía está por ver.
El segundo punto malo es el molesto LAG, o interrupción en la llegada de datos. A pesar de que la acción siga transcurriendo, en nuestro monitor lo vemos todo paralizado e imagináos lo fastidioso que puede ser verlo todo parado y, al rato, cuando vuelven a venir los datos, ver todo en blanco y negro y el fastidioso mensaje "You are dead".
Otra cosa es que Origin puso a la venta el juego demasiado rápido y algunas –pocas– cosas siguen fallando, pero los programadores siguen trabajando sin descanso para añadir los patches, lo cual se hace cada vez que nos conectamos al juego.

DESEAMOS QUE LLEGUE...

Bien... ¿Cómo se os ha quedado el cuerpo tras la descripción un poco por encima que hemos hecho de «Ultima Online»? Simplemente deciros que para conseguirlo tendrá que comprarse en tiendas especializadas que lo importan, que si bien puede ser un poco más caro, será el dinero mejor pagado de cuanto os hayáis gastado en software lúdico. Palabra de honor.
Simplemente, desde aquí, deseamos enfervorecidamente que esa gente experta en marketing y estudio de mercado de Electronic Arts se dé cuenta de que no es un mal negocio, que por mucho que pueda costar, si se hace bien, puede ser el campanazo del siglo y que, lo peor de todo, están creándose una mala reputación entre todos los aficionados al rol en ordenador, por privarnos del que es, hoy por hoy, el mejor JDR del momento.

C.F.M.

Longbow 2 (II)

El mes pasado lo dedicamos a comentar, de forma general, todas las excelencias que posee «Longbow 2». En este número nos vamos a centrar en el modo de campaña -uno de los aspectos más destacables-. Las campañas de «Longbow 2» son totalmente dinámicas, nunca una es igual a la otra, y el realismo es tan absoluto como la vida misma.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
También nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



Real como la vida **misma**

Jane nos proporciona dos modelos de campaña dinámica. El primero de ellos es el escenario bélico de Irán y Azerbaiján. Este escenario es políticamente y estratégicamente realista al 100%, y corrobora la estupenda tradición de Jane y de «Longbow» de colocarnos en escenarios donde la guerra y el conflicto ocurren de verdad. Nada de inventarse historias extrañas ni de colocarnos en el futuro como hacen otros muchos. «Longbow 2» nos lleva a un auténtico hervidero de conflictos y escaramuzas con un dinamismo total, donde podremos tener cientos de opciones de ascensos, promociones y condecoraciones, siempre que cumplamos con nuestro deber, y cumplamos a la perfección las numerosas misiones que se nos asignarán.
La segunda campaña es una simulación a escala real del Centro Nacional de Entrenamiento en Fort Irwin, California. Es una campaña ideal para practicar y aprender todos los secretos del AH 64-D Longbow. Además, es un escenario especialmente entretenido, sobre todo en el modo de multijugador, porque ofrece la posibilidad de probar la habilidad de muchos pilotos entre ellos, en una situación realista y dinámica donde nada se repite jamás.

SI SE ELEGE, NO SE REPITE

Cuando comencemos una campaña, lo primero que debemos realizar es un calibrado de opciones. Elegiremos el teatro de operaciones. También podremos elegir el momento del día. Y cómo no, deberemos elegir las condiciones climáticas, así como la posibilidad de cargar un tipo de armamento u otro. Por último, tendremos en nuestras manos la posibilidad de marcar cuáles son las condiciones iniciales del conflicto.
Una vez calibradas estas opciones, entraremos en la campaña propiamente dicha, y de nuevo podremos elegir cientos de diferentes opciones, como el tipo de misión y su objetivo y el nivel de dificultad. Además, también está la posibilidad de elegir la potencia y capacidad bélica de las tropas terrestres, defensas aéreas, calidad de los helicópteros, apoyo aéreo y soporte de artillería.



Una vez vistas todas las opciones que «Longbow 2» presenta para poder diseñar una campaña, es obvio pensar que, de manera recíproca, la campaña nos ofrecerá una gran variedad de situaciones, todas ellas diferentes, de tal manera que la diversión, el entretenimiento y las horas de vuelo están aseguradas, sin poder llegar a aburrirnos.

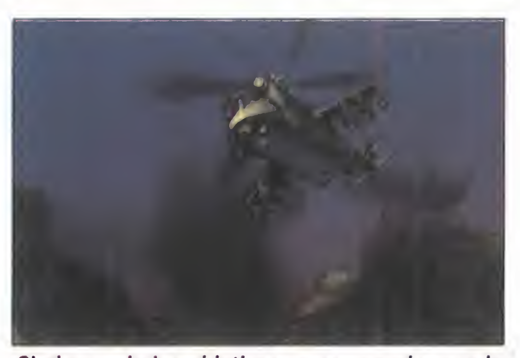
LA IMPROVISACIÓN

Las campañas dinámicas de «Longbow 2» dependen de una nueva manera de estructurar la inteligencia artificial del juego, con un sistema de batalla aérea y terrestre en tiempo real que crea constantes situaciones nuevas de una manera aleatoria e impredecible, pero con una base sólida, sin caer en la paranoia ni la estupidez. Esta forma de actuar de la IA del juego se basa en una nueva doctrina de batalla aérea y terrestre que absolutamente adictiva, y que nos sumerge en situaciones totalmente reales, cargadas de consecuencias posteriores.

Los chocos de Jane, comandados por el gran maestro Andy Hollis, han diseñado un modelo de campaña dinámica que incluso supera las implicaciones de la palabra "dinámica". La campaña no es en absoluto una secuencia de misiones enlatadas, ni tampoco es un generador de misiones aleatorio que no tiene en cuenta lo sucedido anteriormente, y que pasa por alto la situación del momento. Ésta es una campaña donde cada misión que volemos afecta al curso global de toda la campaña. De echo, si perdemos un objetivo en una de las misiones, lo más probable es que en la próxima misión que volemos por la misma zona –o tal vez a la tercera misión posterior–, este objetivo siga ahí mismo y con casi seguridad

Cuando la misión coincide con otras sincronizadas, nos damos cuenta que no estamos solos ahí fuera





Si alguno de los objetivos no se cumple, puede que después nos lo encontremos dando guerra.

Flaps arriba Flaps abajo

A partir de este número de la revista, y alternando con las respuestas a vuestras consultas, voy a iniciar una serie de artículos cortos referidos a conceptos técnicos del vuelo de combate.

MANTENIMIENTO DE ENERGÍA

Uno de los aspectos fundamentales que hay que conocer para llegar a ser un buen piloto de combate es saber conservar la energía del avión.

La ciencia del mantenimiento de la energía describe como usar las leyes de la física de la manera más efectiva para gobernar el vuelo. Hay dos tipos de energías durante el vuelo: la energía cinética (EC) y la potencial (EP). La EC, en el combate aéreo, es el equivalente a la velocidad. Cuanto más rápido se mueva un avión, más EP poseerá. Así, el piloto podrá "comprar" maniobrabilidad a cambio de "gastar" energía.

La EP equivale a la altitud. Esta energía equivale a un "credito", es decir podemos cambiar el "credito" por velocidad siempre que sea necesario, bien para ganar cinética (perder altura) o para perder (ganar altura). La energía en un avión tiene unos límites inferiores que no deben pasarse nunca. Esta "línea de credito" existe aún incluso en movimientos suaves y sencillos y cuyo valor dependerá de la velocidad y la altura que llevemos; así, por ejemplo, será crítica para un avión que vuele 10.000 pies por debajo de nosotros, aunque su velocidad sea mayor, ya que para alcanzarnos deberá hacer un fuerte gasto de EC, a cambio de ganar EP. Así pues, un buen piloto sabrá mantener en todo momento una buena situación energética para así poder maniobrar el avión con toda garantía.

Para poder utilizar la energía correctamente, hay que tener en cuenta que las maniobras tienen dos componentes básicos, "balance de giro" (BG) y "radio de giro"(RG). El BG es el número de grados que puede girar el avión por unidad de tiempo, e indica lo largo que será el RG, que define la circunferencia sobre la que giramos. Los buenos aviones poseen un gran BG con un corto RG. El BG depende de la fuerza que realizan las alas del avión para mantenerse en el aire y de la velocidad del aire. Al aumentar la carga de Gs, podremos aumentar el BG –es decir, hacer un giro de mas grados en menos tiempo–, mientras que aumentar la velocidad implica disminuir el BG. Entonces, para tener más maniobrabilidad, la velocidad es crítica para mantener el avión con una buen EC, pero lo importante es saber imprimir una buena cantidad de Gs, o lo que es lo mismo, ejecutar un Ángulo de Ataque (AOA) fuerte para así hacer que el avión aumente el BG. Se deduce que una buena maniobra sera aquella que genere un alto BG –o un RG corto– gracias a llevar al avión a una fuerte carga de Gs con una velocidad baja. Es el principio básico de la maniobrabilidad.

Para poder entender el concepto del mantenimiento de la energía, podemos usar la ecuación: Empuje = densidad del aire x superficie alar x velocidad x AOA. El más importante es el AOA, puesto que cada avión tiene un AOA límite por encima del cual perdera toda sustentación.

Combinar el mantenimiento de energía con una buena maniobrabilidad depende de que nunca pasemos este AOA crítico, pero sí que nos mantengamos cercano a él. Esta situación conlleva una constante perdida de EC, por lo que no deberá ser mantenida durante mucho tiempo.

Somos conscientes de que esto no es fácil de entender, y mucho menos de ejecutar, pero hay que intentar ponerlas en practica para así mejorar nuestro vuelo.





No sólo los objetivos alcanzados son el baremo a seguir para ganar una campaña. También deberemos prestar especial atención para redistribuir nuestras tropas, así como saber elegir qué misión la más importante en ese momento.

se descargue violentamente contra nosotros. Además, las líneas que demarcan las fuerzas de ambos bandos, están constantemente moviéndose hacia ambos lados dependiendo de la actitud las tropas de ambos contendientes, pero evidentemente relacionada con nuestros éxitos o fracasos. Este detalle demuestra que nuestras misiones son algo totalmente puntual en el conjunto global de la campaña –aunque con un peso especifico alto–, y que allá por donde vayamos se observa una alta actividad bélica ajena a nuestra situación, pero no por ello menos importante. Sólo el resultado final de estas misiones controladas por el ordenador depende de nuestra efectividad en nuestras misiones, de tal manera que si somos buenos pilotos y terminamos con éxito las que se nos encomiendan, entonces las demás tienden a ser exitosas. De igual forma, también puede ocurrir al contrario.

Ahora bien, no sólo los objetivos alcanzados son el baremo a seguir para ganar una campaña. También deberemos prestar especial atención para redistribuir nuestras tropas, así como para saber elegir qué misión es la más importante en este momento para poder asegurar una zona recién conquistada, o tal vez para evitar que el enemigo consiga implantar sus tropas en ella. Por ejemplo, las misiones de reconocimiento juegan un papel crucial durante toda la campaña, pues gracias a ellas tendremos una información fiable de dónde se encuentran las tropas enemigas, y no malgastar efectivos en cazar objetivos. Estas misiones de reconocimiento nos orientarán sobre cómo se está desarrollando la batalla, así que cuanto más sepamos que está ocurriendo, mejor entenderemos por qué ocurre.

La base fundamental de esta IA en tiempo real, no es muy diferente a la versión anterior del simulador –«AH64D Longbow»–. Muchas de las situaciones que se dan sobre el terreno ya se pudieron observar en el disco de complemento «Flash Point Korea». La única diferencia es que los jugadores no eran conscientes de ello a no ser que se hiciese un estudio detallado de la nueva situación justo después de la misión ejecutada. Ahora bien, una vez fuera de la misión, el juego no realiza nada, es meramente un terreno lleno de objetos, pero inertes, totalmente inmóviles, y es en este aspecto donde «Longbow 2» entra de lleno para hacer valer el concepto "tiempo real" en todas sus dimensiones. Ahora, entre cada misión, la guerra continúa. Es decir, una vez hayamos acabado nuestras misiones, y estemos viendo el resumen de ellas, o tal vez estemos replanteando la próxima acción, o redistribuyendo fuerzas, el programa no está parado, la guerra continúa, y en el escenario sigue habiendo combates y misiones que no dependen de nosotros. Esto sí que es dinamismo en tiempo real; ningún simulador antes lo había conseguido, y ahora ya disponemos de ello. Por supuesto, esta situación nos obliga a estar permanentemente atentos a todas las variantes, puesto que ahora los objetivos se desplazan y a lo mejor la próxima vez, la batería AAA que nos dejamos por sacudir, ya no esta ahí, sino más cerca y más peligrosa.

¿QUE SE DEBERÍA SENTIR?

Exactamente, lo que hemos sentido. Es sencillamente genial, soberbio, espectacular. No sólo nos encontramos ahí fuera en una situación agresiva e impredecible, sino que además el éxito o el fracaso de nuestra misión se refleja en las sucesivas misiones. Incluso cuando nuestra misión coincide con otras perfectamente sincronizadas, entonces nos damos cuenta que no estamos solos, sino que formamos parte de un gran cuadro. Por supuesto, toda esta sensación se logra también debido a que la comunicación con los demás grupos de vuelo son constantes, y nos envuelven en la situación perfectamente.

Poco más podemos describir del modo de campaña que realce más sus virtudes. Por supuesto, todo lo comentado se ve complementado con un

Las campañas dinámicas dependen de una nueva forma de estructurar la IA, con un sistema de batalla en tiempo real que crea situaciones aleatoriamente



espléndido sistema de resúmenes de misiones, así como por un completísimo planificador, y podremos colocar los puntos de trayectoria donde más consideremos conveniente para así poder hacer coincidir distintos grupos de helicópteros en un mismo punto. También está la posibilidad de estudiar los perfiles del terreno para adaptar la trayectoria a la orografía, y que el enemigo tenga serias dificultades para localizarnos.

Tal vez este tipo de campaña dinámica sea lo más completo que hemos visto en mucho tiempo.



Sólo le falta una cosa: que en un futuro sea compatible con otros juegos, es decir, que este modelo de campaña pueda compartir el mismo terreno con otros simuladores de combate –no necesariamente aéreos, algo del tipo de «Armored Fist»–. Si esto se logra, sin duda alguna Jane habrá culminado todas las aspiraciones de los fanáticos por la simulación bélica.

El mes que viene os mostraremos cómo planificar misiones, y cómo ser efectivos.

G. "SHARKY" C.

El 8 de mayo aumentará la pasión por el fútbol.

LA REVISTA CON CD-ROM PARA LOS AMANTES DEL FÚTBOL

PC FÚTBOL 6.0 eXtensión1

TEMPORADA 97/98

En la revista
- El análisis de la primera vuelta
- Italia y Argentina. El método y la pasión

En el CD 1
- Todos los datos de la 1ª vuelta
- Los goles de la 1ª vuelta en vídeo digital
- Soporte para tarjetas 3D
- Cámara de eventos
- Nueva versión 6.1 del simulador

En el CD 2
- PC CALCIO 6.0
- PC Fútbol 5.0 Argentina

Por sólo 2.995

Año VI - número 2

PC CD-ROM WINDOWS™95

PC CALCIO 6.0 TEMPORADA 97-98

Incluye PCFÚTBOL 5.0 Argentina Apertura'98

Comentarios de Chus del Río y Massimo Tecca

Aceleración 3D opcional

dinamic multimedia

La revista
+
eXtensión1
+
PC CALCIO 6.0
PC FÚTBOL LIGA ITALIANA
+
PC FÚTBOL 5.0
ARGENTINA APERTURA'98

Por sólo 2.500 Ptas.



Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 97/98

PC FÚTBOL 6.0 Edición de Oro

Para conseguir tu EDICIÓN DE ORO sólo tienes que reunir los certificados de compra de la Extensión 1 y la Extensión 2, y hacérnoslos llegar. Te la enviaremos completamente GRATIS.

JEDI Knight

Han pasado ya más de tres meses desde la aparición en el mercado de «Jedi Knight». Tiempo suficiente para conocer todos y cada uno de sus personajes, las armas, la fuerza y los objetos que aparecen en el juego. En teoría, la clave, para conseguir la victoria final en la aventura, está en conjugar estos conocimientos adquiridos, con la experiencia acumulada jugando con «Dark Forces», su antecesor. Decimos en teoría, ya que en la práctica, desafortunadamente, no es bastante, y no está demás recurrir a alguna ayudita extra para conseguir acabar con Jerec, el artífice de la muerte de nuestro padre. Y aquí estamos nosotros, dispuestos a echaros esa manita que nunca viene mal, seleccionando los niveles "imposibles" y comentando cómo llegar al final.

SED DE VENGANZA



Mucho nos tememos que, a estas alturas, ya nadie duda que «Jedi Knight» es uno de los mejores juegos en perspectiva 3D desarrollados hasta la fecha. Absolutamente todas las tecnologías que utiliza son pioneras, ofreciendo como resultado un juego que muestra una calidad gráfica impresionante. Si a esto le añadimos una banda sonora con calidad de CD, la inclusión de vídeo digital y una historia basada en «La Guerra de las Galaxias», la inmersión en el juego es tan real que, cuando paramos, cuesta trabajo adaptarse al modo de vida de finales del siglo XX.

El juego consta de 21 niveles para el modo solitario y 5 niveles para batirnos en red. Todo esto es más que suficiente para mantener en nuestro disco duro al que está llamado a ser el nuevo emperador del mismo durante los próximos meses. En cualquier caso, está, además, ya disponible en nuestro país, el disco de misiones íntegramente en castellano, donde se incluyen no sólo más niveles, sino también nuevos personajes, armas y fuerzas.

EL DESAFÍO

Como ya hemos comentado en las líneas precedentes, ha llegado el momento de explicar en detalle las misiones que consideramos más complejas. Pero antes de entrar en materia, queremos recordar que ante un ataque, sin descuidar jamás la vida que nos queda, debemos ir preparados con todo nuestro arsenal de armas –con sus respectivas municiones– y magias y, si no estamos muy seguros de alcanzar la victoria en una situación concreta, lo mejor es salvar la partida de forma rápida con la tecla F9.

Nunca hay que perder la esperanza de acabar un nivel. Están, como el programa, hechos a lo grande. La grandiosidad de estos niveles contrasta con la, a veces, escasez de enemigos, pero este aspecto no empaña en modo alguno el buen hacer de los programadores. Debéis entender que es precisamente esa grandeza, el motivo que nos impide describir a la perfección todos y cada uno de los niveles que aquí detallamos, sin embargo, entendemos que lo que a continuación presentamos es suficiente para pasar estos niveles. Es la hora de la verdad. El momento de impartir lecciones de humildad a todos los que conforman y simpatizan con el Imperio. Que la fuerza os acompañe.

NIVEL 2



EL DISCO PERDIDO

Vuestro objetivo en esta misión es recuperar el disco de datos de nuestro padre que estaba en manos de el robot 8T88. Los objetivos se cumplen enseguida, ya que el disco cae en vuestras manos justo al comienzo del nivel. Ahora queda lo más difícil: volver a lo alto de Nar Shaddad para reunirnos allí con Jan y continuar así nuestras peligrosas aventuras.

Este nivel tiene tres partes bien diferenciadas. La primera es la zona de los canales de ventilación. El único peligro en esta parte son algunos de los enemigos que lanzan granadas, así que estad muy atentos e intentad matar primero al que las posee. Lo ultimo que debéis de tener en cuenta es cuando os tengáis que dejar caer por una de los conductos de ventilación; sólo por si acaso, lanzad una granada por si hubiera alguien abajo esperando. Al final de esta parte empiezan a verse enemigos más peligrosos. Llevan hachas y aunque son muy lentos, convine siempre dispararles desde cierta distancia de seguridad.

La segunda parte es la zona de las cajas, de varios tamaños y colores. Tened muy presente que una posición de ataque más arriba que el enemigo es muy ventajosa, así que dejaros caer sobre las cajas grandes y bordeadlas para matar a los enemigos que merodean por sus alrededores. Tendréis que activar unos botones con el fin de poner en funcionamiento la rotación de las cajas. Ahí está la cuestión: subiros a una de ellas que os conduzca a la parte superior del nivel. Y es en esa parte donde intervienen, la zona más peligrosa del nivel. No dudéis en salvar la partida cada poco tiempo, ya que tendréis que hacer juegos malabares para cruzar enormes barrancos entre unas no muy anchas vigas. No os pongáis nerviosos ni impacientes porque eso es lo que hará que os precipitéis al vacío. El resto de la misión es cosa de coser y cantar, pero tampoco hasta el punto de confiaros en exceso, porque advertimos que, esta vez, el enemigo es mucho más inteligente.

Ya al final del nivel, os encontraréis con Jan, que nos recogerá en su nave dispuestos a seguir ajusticiando por doquier.



No dudéis en salvar la partida cada poco tiempo, ya que tendréis que hacer juegos malabares para cruzar enormes barrancos entre unas no muy anchas vigas

NIVEL 4

LA ESPADA LÁSER DE UN JEDI

Una vez os encontréis en la casa de nuestro padre, descodificamos el disco para obtener la información que os ocupa y preocupa. Entre los legados que os ha dejado vuestro padre, el que más os debe hacer ilusión, sin duda, es la espada láser. Serán los primeros pasos como aprendices de Jedi. Deberéis de practicar un poco la espada, como le sucedió a Luke en la película, y qué mejor que utilizar el mismo robot. Iros a la habitación que hay nada más empezar y accionad el único botón que hay. Un minúsculo pero muy eficaz robot circular









pondrá a prueba vuestra rapidez de reflejos para esquivar los láseres con la espada. Probad a presionar la tecla F1 para conseguir una vista subjetiva de la situación que os da más ángulo de visión. Al terminar las prácticas, podréis permitirnos el lujo de convertir en chatarra el robot que tanto os ha formado. Prosiguid la misión guiándoos por los acueductos y canales de irrigación. Hay pocos enemigos en esta zona con los que poder divertirse, así que no os distraigáis y seguid vuestro camino. Éste es el primer momento en el que aparece el agua. No dudéis en pegaros un chapuzón y disfrutar de los gráficos, pero recordad que si en vuestro camino hay una verja que no te deja entrar, con el fin de no ahogarse, habrá que destruirla con la espada. Al poco tiempo, iréis por otros canales. Tened mucho cuidado con nos caeros fuera de ellos; los hay que son auténticos barrancos. Recordad que para ver la profundidad deberíais de ser capaces de usar las gafas infrarrojas.

En esta parte del juego es cuando debéis empezar a alucinar con el trabajo de LucasArts. Cada vez aparecen enemigos nuevos, y los siguientes que os vais a encontrar, son libélulas gigantes. Tened mucho cuidado de que no os piquen porque quita mucha vida, así que si es necesario utilizad el blaster y lanzad una generosa ráfaga de láseres. Lo más complicado del nivel es pasar a través de unas vigas que conducen a un pasillo debido a la gran altura a la que se encuentran y que conducen a un gran pozo de agua. Hay que coger agua porque tendréis que bucear hasta introduciros en el interior del pozo y volver a subir. El tiempo está muy justo, así que si la falta de oxígeno os empieza a quitar vida, utilizad los botiquines presionando la tecla F4. Por último, accionaréis un botón que os conducirá a otra salida, pero para ello habrá que hacer el mismo recorrido y tener cuidado con una medusa gigante que se localiza justo a la salida del pozo.
Pasada esta dificultad, no cabe más que salir airosos en combates contra los pocos enemigos que restan al nivel.

NIVEL 5:

BARONS HED, LA CUIDAD CAÍDA

Éste puede ser, sin duda, uno de los niveles que más nos ha gustado del juego. Combina una cuidad que delimita con la nueva torre del palacio de Jerec. Y por si la variedad fuera poca, podéis contar con la inestimable ayuda de Max, el simpático conejillo del conocido juego «Sam and Max». En lo que respecta a la ciudad, poco hay que decir. Entrad en los diferentes edificios y en cada una de sus habitaciones. La presencia de enemigos constituirá el pan nuestro de cada día, pero debéis fijarnos mucho en ver las paredes. Algunas tienen grietas y lanzando una granada abrirá un hueco considerado como lugar secreto, y además son de los generosos. La segunda parte del nivel es la entrada a la



En muchos niveles observaréis que los enemigos no son demasiado numerosos; hay que desconfiar a todas luces de esa escasez, porque puede ser síntoma de peligro inminente









torre del palacio de Jerec. Como no podía ser menos, está muy bien defendida, y no sólo por los storm troopers, sino también por los gigantescos robots de dos patas utilizadas en la última película de la trilogía. A estos sólo se les puede destruir con lanzamisiles, arma que aún no tendréis disponible, a no ser que hagáis trampas y os pongáis introduciendo la clave que nos da acceso a las mismas. Cuando exploréis el nivel, conviene destruir todas y cada una de las torretas que se encuentran en las habitaciones que dan a la parte exterior de la torre, para luego dedicaros única y exclusivamente a el resto de los enemigos. El acceso a la torre tiene algo de dificultad. En sus afueras hay dos entradas con un botón en cada una de ellas que accionan la entrada a la torre y el deslizamiento del puente levadizo. Para conseguir entrar no tenéis más que accionar el primer botón, accionar la fuerza de velocidad e ir a presionar el otro, para después entrar en la estructura y cruzar el puente. Ya en la parte superior no habrá problemas en saltar a una de las habitaciones exteriores para desde allí finalizar el nivel sin ninguna dificultad añadida.

Quizás, y por reseñar una última cosa, el momento en el que os encontréis en una sala donde en medio hay un pequeño foso. La manera de acceder a la habitación que hay justamente al lado es presionar una de las llaves –que baja uno de los muros– para luego aprovechar el desnivel y saltar al otro lado, lo que acciona el muro intermedio. Si os fijáis, en éste hay un pequeño hueco en el que os podréis situar agachándoos un poco.

Éstas son las dificultades más extremas de un nivel tan grandioso como espectacular en su creación. Disfrutadlo porque es una auténtica maravilla de LucasArts.



Una de las armas que más tendréis que utilizar será la espada láser, aunque las demás también tendrán su momento álgido de utilización, como la pistola blaster o el lanzamisiles

NIVEL 11

LOS HERMANOS DE SITH

Constituye el segundo duelo de espadas láser contra Jedis. Esta vez son dos, y dicen que hermanos... (¿?); uno pequeño y el otro mucho más grande –800 y 600 puntos de vida respectivamente–, que se hacen llamar Pic and Gorc y que quizá lo que más tienen en común es su fealdad.

El modo de pasar este nivel es luchar contra ellos de forma separada, y nunca contra los dos al mismo tiempo. Iros primero a por el grande, atacándole de costado y manteniéndoos en constante movimiento. Esto os librará, en la mayoría de los casos, de padecer la fuerza que descarga. Su volumen le impide moverse con la misma agilidad que lo hacéis vosotros, y eso es un factor muy importante para el ataque.

Cuando este monstruo sea historia, os queda lo más difícil, el pequeño, ágil y rápido de movimientos. Para luchar contra éste es mejor ir a









nivel va a ser complicado, ¿verdad? Pues no vais mal encaminados. El efecto de la gravedad se hace notar mucho. Es muy difícil orientarse cuando absolutamente todo lo que te rodea –incluidos vosotros mismos– da vueltas. La caída libre no ofrece gravedad alguna y en función de la posición que adopta la nave, el suelo podrá ser una pared o el mismísimo techo. Reseñar que la misión va por tiempo, y es que cualquier caída tiene fin; pero depende del nivel de dificultad en el que juguéis. En cualquier caso, el ordenador central de la nave os advertirá cada 30 segundos del tiempo restante para la colisión.

Ni que decir tiene que hay que olvidarse de los lugares secretos, de los objetos e incluso de los enemigos, que intentarán ponerse a salvo y no dispararán contra vosotros; no así los robots, que siempre dificultarán vuestro camino. Todo esto sería fácil si hubiese un solo camino que nos llevase a la nave de emergencia, pero

la parte inferior del nivel, ya que podréis maniobrar más tanto en ataque como en defensa. Es un Jedi muy difícil porque utiliza la fuerza para dar saltos pequeños y continuados para atacarnos por la espalda. Si a esto le añadimos que se hace invisible, la tarea se torna algo complicada. Contaréis con la inestimable ayuda de la magia, que utilizaréis para anular su invisibilidad y ver sus movimientos en todo momento. No le ataquéis hasta que no haya parado de dar saltos y se quede algo más tranquilo. En ese momento, llega la hora de atacar, como siempre por su costado e inclinando en el ataque la espada hacia abajo para poder alcanzarle. Es muy importante recoger los botiquines que hemos dejado en la parte superior del nivel, así que aprovechad el impulso que da el aire en los extremos para acceder a la habitación y recuperar la vida ya exhausta. No olvidéis seleccionar al comienzo de nivel la fuerza de visión con la tecla E para luego utilizarla simplemente pulsando la tecla F.



En cada nivel de «Jedi Knight» hay varios lugares secretos que los programadores de LucasArts se han encargado de ocultar perfectamente para haceros más difícil la aventura

Garantizamos que es, a nuestro modo de ver, el segundo nivel más complicado de los duelos entre Jedis, después, claro está, de Jerec.

NIVEL 15

LA NAVE EN CAÍDA

Es el nivel más raro que jamás hayamos jugado. La situación es la siguiente: Jerec se ha apoderado de Jan y os deja en el interior de una nave que cae al vacío. Ya os podéis imaginar que este

es que no es así. La nave, quizá debido al efecto de la gravedad, parece un laberinto muy complicado. La gran cantidad de pasillos y ramificaciones de los mismos hacen muy difícil llegar a orientarse para salvaros. Además, al estar todos los objetos cayendo, corréis el peligro de que uno de gran volumen se caiga sobre vosotros, lo que produciría una muerte instantánea, lógicamente.

Lo que sí que os puede servir de referencia son las flechas que hay impresas en las paredes metálicas de la nave. Esas son las que os







indican hacia dónde nos tenéis que dirigir: en primer lugar, habilitar el puente que os lleve hacia la nave de emergencia y, seguidamente, y justo en la habitación que da al espacio donde se encuentra la nave, accionar el botón para que el puente suba y podáis embarcar en la misma.
A estas alturas, ya no nos importa reconocer que fue uno de los niveles que más nos ha costado pasar. Quizá para alguno de vosotros la orientación no sea problema y consigáis sin ningún apuro pasar este mal trago; para todos esos nuestra más sincera admiración.



NIVEL 19

EL VALLE DEL JEDI

Los esfuerzos del Imperio por aniquilar a los rebeldes llegan a límites insospechados. Ahora se han propuesto llegar al valle del Jedi haciendo excavaciones. Vosotros debéis filtraros entre los pasillos ya hechos para acceder al valle del Core.
Todos los niveles después del 15 son más fáciles de lo que aparentan, ya que poseéis la totalidad de las armas, objetos y magias. Aunque también los enemigos están equipados con armas devastadoras.
La dificultad del nivel no radica en la bajada hacia las excavaciones, sino adentrarse en los pasillos. Primero, porque tendréis que hacer frente o sino burlar unos animales gigantes llenos de pinchos, concretamente dos. Y todo esto en la más horrenda de las oscuridades. En las salas donde se encuentran estos bichos está el camino para seguir vuestra ya casi terminada aventura, y el modo de matar a estos bichos es cuerpo a cuerpo usando el sable láser, a base de lanzar misiles, o utilizando la fuerza. Usad las gafas infrarrojas para ver en la oscuridad y, si se os acaban las baterías, utilizad el sable láser, al menos la luz que desprende os dejará ver más allá de 2 metros.



Jugar en red

Una de las características más importantes que ofrece el juego para sacarle provecho, son las opciones multijugador. Batirse contra la inteligencia humana no tiene ni punto de comparación por muy avanzada que sea la IA. Los programadores de LucasArts se han esmerado mucho para ofrecer la posibilidad de jugar a traves de serie, modem, red e Internet. Cinco niveles para esta modalidad es más que suficiente para pasar cientos de horas batiéndonos contra amigos o contra cualquiera que se precie de jugar a través de la red de redes. Como es de rigor, se han incluido las opciones de todos contra todos y la captura de la bandera, e incluso niveles sólo pensados para duelos con la espada láser.
Si hay algo que realmente nos guste del juego, es la posibilidad de ver el arma que utiliza el enemigo e incluso si mira hacia arriba o abajo. Si lo pensáis, eso es fundamental para un ataque a corta distancia o por sorpresa respectivamente.

Pasada esta dificultad, viene otra. Ésta es más de Caballero Jedi. Hay que pensar para pasar un pasillo cortado por numerosas puertas que se abren de poco en poco. La abertura de estas puertas en su justo punto serán las que al final os habiliten el camino para terminar sin ninguna dificultad más.
Poco queda ya para el combate final. Estáis acorralando a Jerec y sólo le quedan unos últimos coletazos. Debéis estar preparados para el combate final, donde se decide quién va a ser el que gobierne la galaxia.

NIVEL 21

COMBATE FINAL CONTRA JEREC

Éste es el último nivel del juego y, como no podía ser menos, el más complicado. Os enfrentaréis al caballero Jedi que tiene más vida –2.000 puntos– y que utiliza la fuerza más devastadora, como es la de destrucción, los rayos, el salto y la fuerza de tirar. Además, tiene



SUGERENCIAS Y PISTAS

Lugares secretos:

Son fundamentales en el juego, y en su práctica mayoría ofrecen cosas que nos sacarán de más de un apuro. Estos lugares pueden albergar armas, botiquines, municiones, magias y otros elementos como gafas y baterías. Son muy difíciles de encontrar –están en los sitios más recónditos–, así que recomendamos que miréis muy bien por todas partes, especialmente en barrancos, bajo el agua, canales de ventilación, entre las rocas y, sobre todo, en sitios oscuros. Además, en las cajas grises metálicas y las de madera circulares podréis encontrar algo si previamente las disparáis hasta hacerlas explotar.

Utilización de las gafas:

En el juego se ofrecen dos tipos de gafas: una a modo de luz, que ilumina mucho la zona os encontráis, y las otras son infrarrojas, ideales para descubrir enemigos –resaltan mucho– y lugares secretos, ya que permiten ver a larga distancia. Pensar que las gafas deben sólo utilizarse en sitios donde hay oscuridad, es un gran error, ya que una de las utilidades más importantes que tiene es para ver la profundidad de los sitios en los que os encontréis. Necesitan baterías para su funcionamiento, así que en caso de agotarlas, siempre podréis utilizar el haz de luz de vuestra espada láser para orientaros en sitios con poca visibilidad.

Uso de la magia:

La magia no sólo debe de utilizarse únicamente cuando advirtáis la presencia de un enemigo.
Las posibilidades que ofrecen son varias y todo depende del nivel en el que os encontréis, de la vida que tengáis y de la munición que os quede.
Como norma general, conviene siempre reservarla para los peores momentos, y la cantidad justa aún sabiendo que se recarga con el paso del tiempo.

Duelos contra Jedis:

Son todos con el sable y cualquier otra arma no le afecta a su vida. Lo primero que hay que hacer es llevarles a vuestro terreno. Elegid un sitio espacioso donde podáis maniobrar sin ninguna dificultad. En el momento de pasar a la ofensiva, dirigíos hacia él de frente, para en el último momento ir a uno de los lados y golpearle. Se recomienda no utilizar el uso en primera persona ya que podéis llegar a desorientaros, así que probad la visión subjetiva que ofrece el juego en estos casos, es mucho más efectiva.

Recordad también que en todos los niveles –excepto el primero– donde os vais a batir con un Jedi, hay vida o escudos, así que aprovechad la ocasión para recuperar las fuerzas perdidas.
Es imprescindible no quedaros quietos, es decir, estar en continuo movimiento sin atender a su proximidad.
Todos ellos utilizarán la fuerza para poneros en desventaja; así, por ejemplo, unos se harán invisibles, otros saltarán e intentarán ponerse a vuestra espalda, los hay que ya utilizan fuerza para mermar vuestra vida y los que os lanzarán objetos. En cualquiera de estos casos hay que prever lo que va a hacer y siempre adelantaros. Sin embargo, podéis utilizar sus mismas armas para dar un vuelco a la situación. Así que no dudéis por un instante esta opción.







la peculiaridad de que cuando su nivel de vida se reduce al 25% va a recargarla en lo alto de la torre. La cuestión principal del nivel son dos estatuas que hay en los extremos del nivel, que con el paso del tiempo se van aproximando hacia las dos entradas hasta que las bloquea. Si no habéis conseguido aniquilar a Jerec y quedan bloqueadas las entradas a la torre, habréis perdido.
Es un nivel sobre todo de estrategia. Al ser circular, hay que llevarle a los extremos que estén más alejados de esas entradas. El problema es que es campo abierto y eso le facilita las descargas de la fuerza contra vosotros a modo de misiles teledirigidos. La manera de reducir su vida al fatídico 25% es como previamente se ha comentado: acercarse frontalmente para, en el último momento, desviarse y atacarle por el costado. Debéis tener en cuenta que también vosotros podréis acceder a la torre para recargar la magia. Siendo un Jedi del bien podreís usar la fuerza de curar para recargar vuestra vida, y hay que aprovecharla, ya que es la única fuerza que puede debilitarle. Sin embargo, perteneciendo a lado oscuro, podréis hacerle daño con el uso de todas vuestras fuerzas.
Para acabar con Jerec bastará con interponerse en su camino en el momento en el que decida recargar su vida. Éste ataque es suicida, pero no hay otra opción, porque al interponeros entre él y la entrada, no cabe más que un combate frontal donde habrá que usar los botiquines hasta que uno de los dos caiga primero. Si en el recorrido os saca ventaja, lo que hay que hacer es desviarle de su camino, bien tirándole misiles o minando previamente una de las entradas –utilizad la otra para que podáis acceder a la torre–.
La mejor estrategia es debilitarle hasta el punto de que aún no pueda ir a recargar. Habrá que calcular un poco e intentar dejarle algo menos del 50% de la vida. Él no subirá y vosotros sí que podréis.
Habrá un momento en el que el límite de su vida llegue a mínimos y decida subir; en ese instante, aplicad todo lo que aquí se ha dicho para derrotarle.
Si habéis conseguido derrotarle, podréis consideraros como todo un Caballero Jedi, y sabréis que en ese momento la venganza se habrá consumado.

G.P.T.

LA FUERZA

La Fuerza es una de las grandes posibilidades del juego. En muchos momentos os sacarán de graves situaciones si sabéis cómo y cuándo utilizarlas. En función del bando que queráis representar –Rebelde o Imperio– tendréis unas magias u otras, aunque siempre habrá fuerzas comunes en ambos y otras neutrales. A medida que vayáis adquiriendo más conocimientos, podréis sacarles mucho más provecho. Ya sólo queda reseñar que los parámetros de cada fuerza aumentan en función del número de estrellas que previamente le hayáis designado.

Comunes y neutrales:
Con el paso de las misiones iréis adquiriendo nuevas fuerzas. Su utilización será mayor que cuando utiliéis las propias de cada bando, ya que consumen mucho menos maná. Estos tipos de fuerza sólo afectan a vuestro personaje y en ningún caso a los enemigos. Los tipos de fuerza comunes y neutrales que hay para todo Jedi, son:

Fuerza de salto:
Ofrece la posibilidad de realizar grandes saltos. Esta fuerza viene muy bien para despistar al enemigo –saltando y poniéndoos a su espalda– y para acceder a sitios difíciles. Muchos lugares secretos y escondites son accesibles usando esta fuerza.

Fuerza de velocidad:
Permite acelerar vuestros movimientos hasta conseguir una velocidad increíble. Ideales para huir en situaciones comprometidas o en determinadas fases del juego donde para acceder a alguna parte no bastará con correr.

Fuerza de visión:
Quizás la más importante de estas fuerzas. Proporciona un tipo especial de visión que os permite distinguir perfectamente al enemigo y los objetos que os rodean. Incluso si un enemigo se hace invisible u os hace perder la visión, podréis suprimir ese efecto.

Fuerza de tirar:
Muy interesante, ya que podréis coger cualquier objeto inaccesible e incluso quitar las armas –excepto, por supuesto, la espada láser y detonadores– al enemigo, dejándoles desarmados y con sus puños como única arma. Para los que se consideran auténticos maestros Jedi, les invitamos a que pasen un sólo nivel matando enemigos habiéndoles quitado previamente su arma.

El Lado Oscuro:
Son, a nuestro modo de ver, mucho más temibles que las de los Jedis Rebeldes. El daño es mucho mayor, pero consumen gran cantidad de maná.

Fuerza de lanzar:
Esta fuerza es muy efectiva siempre que, por ejemplo, se os acaben las municiones. Consiste en lanzar los objetos que veamos al enemigo, como pueden ser piedras y cajas. No es operativa si habéis sido expuestos a la fuerza que deja ciegos por unos instantes.

Fuerza de grip:
Esta fuerza permite inmovilizar al enemigo y les deja prácticamente muertos –como hacía Lord Vader en la trilogía–. La sensación que produce es de ahogo. Además, al personaje al que se le somete no puede coordinar bien los movimientos. El único modo de esquivar esta fuerza es correr y no poneros al alcance del enemigo, o bien someterle a la fuerza que les quita la visión.

Fuerza de rayos:
Lanza rayos al enemigo en forma de descargas eléctricas. Su consumo de maná sí que va en función de la cantidad de estrellas que le hayáis asignado.

Fuerza de destrucción:
Posiblemente la fuerza más letal del lado oscuro. Vale una simple carga para matar al enemigo o, en el peor de los casos, dejarlos muy, pero que muy débil.

Fuerza de visión mortal:
Debido a que en el juego hay un momento en el que podéis utilizar tanto fuerzas del Bien como del lado Oscuro, ésta fuerza sólo es operativa si inclinamos todas vuestras estrellas al lado



oscuro. No puede utilizarse si previamente os han lanzado la fuerza que os quita la visión. Esta fuerza lanza una cortina de humo que rodea al enemigo y le impide distinguir las cosas con claridad.

El Lado del Bien:

Sus fuerzas son más defensivas, pero como ya sabéis, muchas veces el mejor ataque es una buena defensa.

Fuerza de curar:

Actúa como un botiquín. El máximo nivel que puede curar es hasta el 100, pero siempre dependiendo de la cantidad de estrellas que le hayáis activado. Cada estrella aumentará vuestra vida 20 puntos.

Fuerza de ceguera:

Deja sin visión al enemigo –la pantalla se le queda en blanco en su totalidad–.

Fuerza de invisibilidad:

Es la más interesante de todas las fuerzas del bien. Nos hace invisibles al enemigo y podremos pasar al lado suyo sin que advierta vuestra presencia. No surte efecto si previamente se os ha aplicado la fuerza de visión.

Fuerza de absorción:

Permite absorber la vida de los enemigos. Especialmente útil cuando se nos somete a la fuerza de destrucción del Lado Oscuro. En vez de salir mal parados, recogemos la misma cantidad de vida que la que nos hubiese quitado del enemigo.

Fuerza de protección:

Crea un escudo protector que impide cualquier daño al personaje que representéis. Esta fuerza sólo es válida para jugar en modo solitario cuando todas las estrellas han sido asignadas al bien y no a fuerzas neutras.

CONCLUSIÓN

Con el análisis de estos niveles tendriais que ser capaces de acabar el juego. Tened en cuenta que la mayoría de las estrategias en los niveles están relacionadas, y que un ataque donde se utilice conjuntamente el factor sorpresa, con el arma, la vida , la magia apropiada y un buen control de los movimientos, son más que suficientes para acabar el juego en el nivel más sencillo. Eso sí, desde aquí os invitamos –retamos– a que terminéis el juego en el nivel más alto de dificultad, y a ver quién es el guapo que os va a ganar el día que decidáis jugar en modo multijugador. Esperamos ya ansiosos ponernos con «Misteries of the Sith» que, sin duda, mejorará –si es que hay algo que mejorar– lo presente. El listón está muy alto, y sólo los mejores juegos pueden aspirar a compartir el Odiseo en el que está establecido este juego por méritos propios.

Por Santiago Erice

¡Esto Huele a Pasta!

THE FLYING REBOLLOS

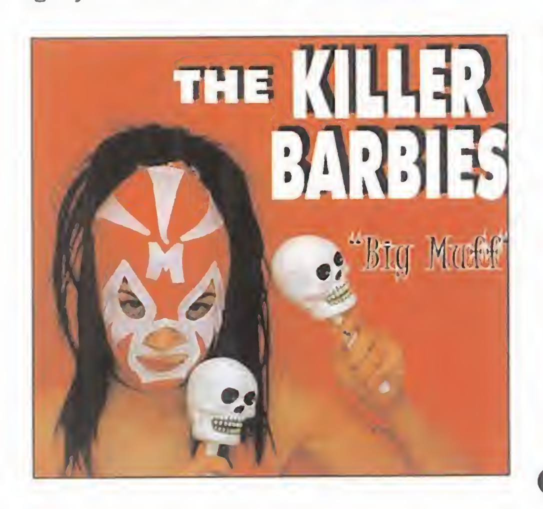


Por primera vez, un disco de The Flying Rebollos es distribuido con unas mínimas garantías de que sus seguidores lo puedan encontrar en las tiendas. La buena nueva para el grupo vasco ha ocurrido con «Esto Huele a Pasta!» –que nadie malinterprete, ellos hablan de espaguetis con tomate, no de ojos vidriosos contemplando ecus–. Afincada en la vizcaína localidad de Portugalete –margen izquierdo de Bilbao–, The Flying Rebollos es una banda de carretera, música salvaje de influencias sureñas –USA– y rock and roll apasionado. Autopista, cervezas, mujeres, blues, fiesta, amor, sueños, alguna herida dejada en el camino, amigos... desfilan por las canciones de este grupo que se codea con colegas como Robe de Extremoduro o Iñaki y Fito de Platero y Tú.

Big Muff

THE KILLER BARBIES

Ya está en las tiendas «Big Muff», la tercera entrega discográfica de The Killer Barbies, y el estreno de la nueva formación –Silvia Superstar, Billy King, Kabuto Jr. y Maxter Man–. Es el disparo de salida para que el grupo más representativo del R&R indie gallego se junte con sus fans. Letras en inglés, guitarras acelaradas, personajes de cómic: explosión de energía. Guiños a los hijos de la cultura del plástico, la diversión gamberra, los héroes de videojuegos, el punk, el erotismo light –lo verás pero no lo tocarás–: para mayor gloria de Silvia Superstar. Pelis de terror y de aventuras, anuncios de la tele, tebeos, adultos que no comprenden y adolescentes incomprendidos: la vida es alegre y divertida con The Killer Barbies.



Cuestión de puntos de vista

MEDIA NOCHE EN EL JARDÍN DEL BIEN Y DEL MAL



Clint Eastwood ha vuelto a la dirección cinematográfica con una película, «Medianoche en el Jardín del Bien y del Mal», donde prima la ambigüedad, donde las verdades no son absolutas y lo que parece ser deja de parecerlo en la escena siguiente. Cuestión de puntos de vista.
Apoyado en un reparto casi coral cuyos nombres más conocidos son Kevin Spacey y John Cusack, Eastwood sumerge al espectador en lujosos y decadentes ambientes sureños para contarnos las consecuencias de una fiesta y un asesinato –¿o fue defensa propia?–. El juicio es sorprendente, también los personajes involucrados –un anticuario, un periodista, un abogado que no funciona si pierde su equipo de fútbol americano, una sacerdotisa que acude demasiado al cementerio, los cotillas de turno...– y, en definitiva, la estructura social donde se desarrolla la historia.

Pesadilla claustrofóbica bajo el agua

ESFERA

La película dirigida por Barry Levinson –«Rainman», «Buenos Días, Vietnam», «La Cortina de Humo»–, «Esfera», sumerge al espectador a cientos de metros bajo el agua, invitándole a comerse las uñas en una impactante pesadilla claustrofóbica. Con un guión basado en el best-seller del mismo título escrito por Michael Crichton –ya sabéis, el autor de novelas como «Parque Jurásico» o «Congo»–, cuenta la historia de un grupo de personas que deben investigar una nave, aparentemente extraterrestre, hundida en el océano Pacífico.
Para rodar «Esfera», Levinson ha contado con un puñado de actores de probada competencia comercial –en algunos casos incluso artística–: ese tipo corriente capaz de transformarse en cualquier cosa para conseguir un Óscar, llamado Dustin Hoffman; Sharon Stone, que ha podido demostrar sus actitudes como actriz después de convertirse en símbolo sexual; Samuel L. Jackson, uno de los intérpretes favoritos de Tarantino desde su experiencia como pistolero filósofo en «Pulp Fiction»; Peter Coyote, siempre impecable si va de malo o de sospechoso en la peli; la rapera Queen Latifah; el joven prometedor Liev Scheriber; y la multifacética Marga Gómez, que pone el toque latino al asunto.





¡Hay que cazar otro fugitivo!

U.S. MARSHALS



Si recordáis a Sam Gerard, el jefe de la policía judicial de «El Fugitivo», en «U.S. Marshals» vuelve a la carga con todo su equipo para dar caza a otro perseguido por la ley. Si la fórmula –persecución-acción-misterio– funcionó una vez en taquilla, ¿por qué no repetir con una secuela? La ocasión era inmejorable para que Stuart Baird rodara su segunda película –la primera fue «Decisión Crítica»–.
Tommy Lee Jones vuelve a repetir papel, aunque en esta ocasión el perseguido es Wesley Snipes, y su equipo de polis se ve complementado por un agente del gobierno encarnado por Robert Downey Jr. Más diferencias: en «U.S. Marshals» hay una conspiración en la que están involucrados altos organismos internacionales y el fugitivo es un ex-agente de la CIA buscado por asesinato.

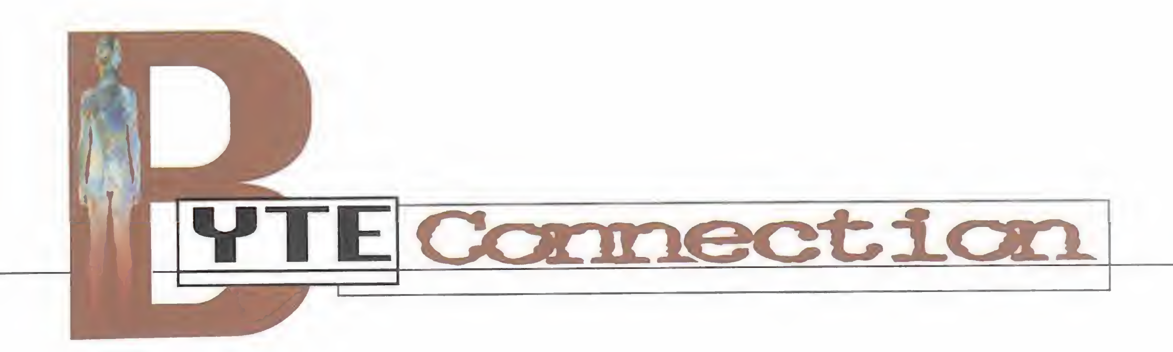
Homenaje a un ilustre olvidado, Val del Omar

LAGARTIJA NICK

El cuarteto granadino Lagartija Nick homenajea en su nuevo trabajo discográfico a un ilustre olvidado de la cultura española, Val del Omar: personaje de ciencias y de letras, poeta y científico, realizador de filmes e inventor, curioso, imaginativo, soñador, galáctico y robótico.
En este trabajo, las poesías de Val del Omar –reflexiones sobre el cosmos, la máquina, el caos, el tiempo, el espíritu de las cosas– son envueltas por las características atmósferas musicales de Lagartija Nick; rock, programaciones y guitarras hipnóticas al servicio de un personaje a quien la cultura oficial española –sólo preocupada por montar fiestorros en centenarios de muertos donde lo más creativo es el canapé– recordará cuando encuentre un patrocinador.







Espías como nosotros

Demasiados bytes. Demasiados datos. Demasiada información. Hasta un solidario autoespía con destino a Silicon Valley, puede presumir de tener sus desgastadas neuronas "infladas" de folios de jugoso material binario aprendido en su largo caminar día a día. Cualquier agente secreto que se precie –además de llevar una pila de microfilms escaneados dentro de su ordenador portátil–, llevará seguramente su maletín negro-ébano apilado hasta los topes de disquetes, con diverso contenido alfanumérico, incluidos passwords, fotos, tarjetas magnéticas y algún que otro mini-cd con explosivo menú de entretenimiento –«Quake II», «MDK» y «Jedi Knight»–, para mientras aparece el contacto o el topo, darle a la adrenalina y pasar el tiempo más deprisa y la espera más agradable. Mientras el ejecutivo ultra-contable simula que disfruta de una partida al juego "serpiente" con la oficinista de la mesa de al lado –la misma que todos los días le sonríe y que hoy luce una preciosa minifalda–, ambos Nokia 6110 en mano conectados-vía-enlace de infrarrojos, el chico encargado de las fotocopias –de aspecto descuidado y despistado– está interceptando la anterior conexión dual con su otro "móvil finlandés", y se da cuenta de que los otros dos no están jugando, sino que se envían misivas virtuales de amor: "¡Cariño! Ahí va otro "besito-moviline" que luego te lo devolveré en formato "boca-a-boca" cuando salgamos a los aparcamientos". Y el mismo chico de las fotocopias y recados se encarga luego, al llegar a casa, de transmitir diversos mensajes burlonamente platónicos vía "E-Mail", con destino a mil y un buzón de la red, cuyas correspondientes claves de acceso se ha molestado anteriormente en descifrar, convirtiéndose así en mensajero-bromista de celestinos-principios y en temido "hacker-cupido" violador de correspondencias privadas, de esos que "donde ponen el ojo... ponen el cursor".

En otra parte de la ciudad, tal vez en el piso treinta y tantos de un edificio cualquiera, el más peque de la casa, que a duras penas ha conseguido gatear a lo alto del asiento ergonómico, empuña en una de sus manitas un chupete mordisqueado, y en la otra el ratón del "pecé" de papá, con el que golpea el teclado, la CPU y el monitor, a ver si así pasa "algo" o sale algún "dibujillo raro" en la pantalla: y por esas cosas del destino, el pequeñín que ha logrado encender el computador y ha abierto unas pocas "ventanitas" de esas de tantas "letritas y figurillas" dentro, se dispone –sin saberlo– a enviar vía modem, con destino a la empresa competidora, todo el archivo comercial de su progenitor –que es el secretario de una de esas compañías de marketing de productos nuevos–, cuyo contenido está aún en "top secret". El crío, que ignora que su padre será probablemente despedido antes de una semana –gracias a su pequeña ayudita y a lo fácil que se le puso la maravillosa iconografía (apta para todas las edades)–, incluye en su "pequeña cabecita" que ha hecho una buena "trastada", y acto seguido vertirá todo el contenido lácteo de su biberón dentro de aquel cacharro que hace tantos ruiditos, para no dejar ni media huella de su hazaña. ¡Cosas que pasan!

Más datos pues... No sé si alguien se sabe el nombre del encargado de ese videoclub de la esquina –estoy seguro que cerca de casa hay algún videoclub, con esquina o sin ella–, pues aunque el nombre no tenga la menor importancia, uno es muy libre de sospechar que en su base de datos –esa que usa para las salidas y entradas de sus vídeos, código de barras, etc.–, camuflados bajo un código oculto, tenga una lista completa de nombres y direcciones de sus abonados etiquetados con una "X" –no, no se trata de misteriosos casos a resolver ni nada de eso–, sino de esos clientes que los fines de semana escogen alguna peli de esas de contenido "picantillo-barbacoa" y que suponen casi el 95% de su extensa clientela. ¿Para qué? Pues... ¿tal vez para chantajearlos algún día y obligarlos a alquilar más películas cuando sea temporada baja? Quién sabe... Pero que me aspen si no estamos rodeados de tanta información, que hasta la actividad más normal, parece rara o levanta sospechas... Una maldita agenda electrónica, un condenado reloj-teléfono de pulsera, el móvil de bolsillo que envía mensajes encriptados, un audífono, el puntero láser, un maletín con código secreto... todas son herramientas comunes, de uso común y, sin embargo, todas cómplices que nos convierten en prototipo de espías. Sólo falta la gabardina color crema, el sombrero oscuro, las gafas ahumadas y el calzado con zapatófono al estilo Maxell –Superagente 86– Smart. Pero como dijo alguien en alguna parte: "... Es sólo información, demasiada información... ¡Pero me gusta!".

Rafael Rueda

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CÓDIGO SECRETO**. También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

TOTAL ANNIHILATION

PC CD

Presiona enter para que te salga una ventana de mensajes, y a continuación teclea los códigos, excepto RADAR, que sólo funciona en partidas multijugador y en la escaramuza:

+ATM: 1.000 de energía y metal.
+CDSTART: hace que empiece la música del CD.
+CONTOUR#: aparece un perímetro en 3D, donde # varía entre 1 y 15.
+CONTROL#: deja a tu control diferentes grados de la inteligencia artificial de la escaramuza.
+DOBLESHOT: todas las armas hacen el doble de daño.
+HALFSHOT: todas las armas hacen la mitad de daño.
+ILOSE: hace que pierdas la partida totalmente.
+IWIN: hace que ganes la partida.
+NOENERGY: te deja a cero el almacén de energía.
+NOMETAL: te deja a cero el almacén de metal.
+NOSHAKE: para las sacudidas de la pantalla por las explosiones.
+NOWISEE: Visión del mapa al completo.
+RADAR: visión del mapa al completo para partidas multijugador y escaramuza.
+SING: las unidades dan órdenes cantando.
+VIEW#: te deja ver cuánto metal y energía tienen un jugador (llamado #).



EVOLUTION

PC CD



Para acceder a los trucos de este sensacional juego sólo tienes que pulsar CTRL+B, a continuación presionar el botón izquierdo del ratón, shifts y control en la ventana que se abre. Luego tienes que hacer doble click en la esquina superior izquierda del menu abierto con el botón derecho, todo ello sin soltar los anteriores, justo debajo de la barra de título –el objetivo es sólo de 20x20 píxeles– y un cuadro de diálogo gris se abrirá –como el de la imagen–, y ya podrás teclear lo siguientes códigos y pulsar enter para activarlo –algunos códigos necesitan tener seleccionada primero una criatura–:

xocontrolmagic: la especie de la criatura enemiga seleccionada y todas las que con ellos convivan, te pertenecerán ahora.
xofeedmedeymouria: Abre una nueva ventana de mapa que te enseña los colores de los diferentes terrenos.
xospawn: hace que se reproduzca la criatura seleccionada.
xofam to xxx: Incrementa la población de la especie de la criatura seleccionada en xxx individuos, donde xxx es el número que desees (de 1 a 999).
xokewidewdz: hace que las caras del equipo de desarrollo del juego aparezcan en los árboles, pantanos y cactus que haya.

SEVEN KINGDOMS

PC CD



Empieza cualquier juego y teclea **!!!@@@###**. Un cuadro de diálogo se abrirá diciéndote que se han activado los trucos, y entonces podrás teclear los siguientes códigos:

U: hace que tu rey sea inmortal.
T: avanza la tecnología e invoca a todas las deidades.
Z: hace que la construcción se acelere.

JEDI KNIGHT

PC CD



Dos empedernidos jugadores de este juego de LucasArts, Sergio Ibáñez y David Durán, nos han mandado una curiosidad del mismo que os relatamos.

En la entrada de Barons Hed –fase 5–, en una casa junto al puente, hay una puerta de madera oscura que no se puede abrir. Si la sacudimos con la espada láser repetidas veces, al volvernos vemos cómo una mujer viene corriendo hacia la puerta y consigue abrirla, con lo que aprovechamos para meternos detrás de ella. Al entrar vemos al curioso personaje del mítico juego de LucasArts «Sam & Max», el conejo. El simpático animal, nos invitará a salir situándose al lado de la puerta. Si salimos junto a él y le disparamos repetidamente, se enfadará y nos sacudirá con su pistola. Si nos acercamos y nos ponemos junto a él, al pulsar espacio veremos la acción desde su punto de vista.

Al final de la fase 9, en la estación de reabastecimiento, en el momento de saltar al transporte, si lo hacemos de espaldas podremos ver en la plataforma que está siendo recogida un álbum de fotos –con todos los pasos a seguir y a Max–.

Pues lo dicho, gracias a estos dos fieles lectores por compartir sus experiencias.

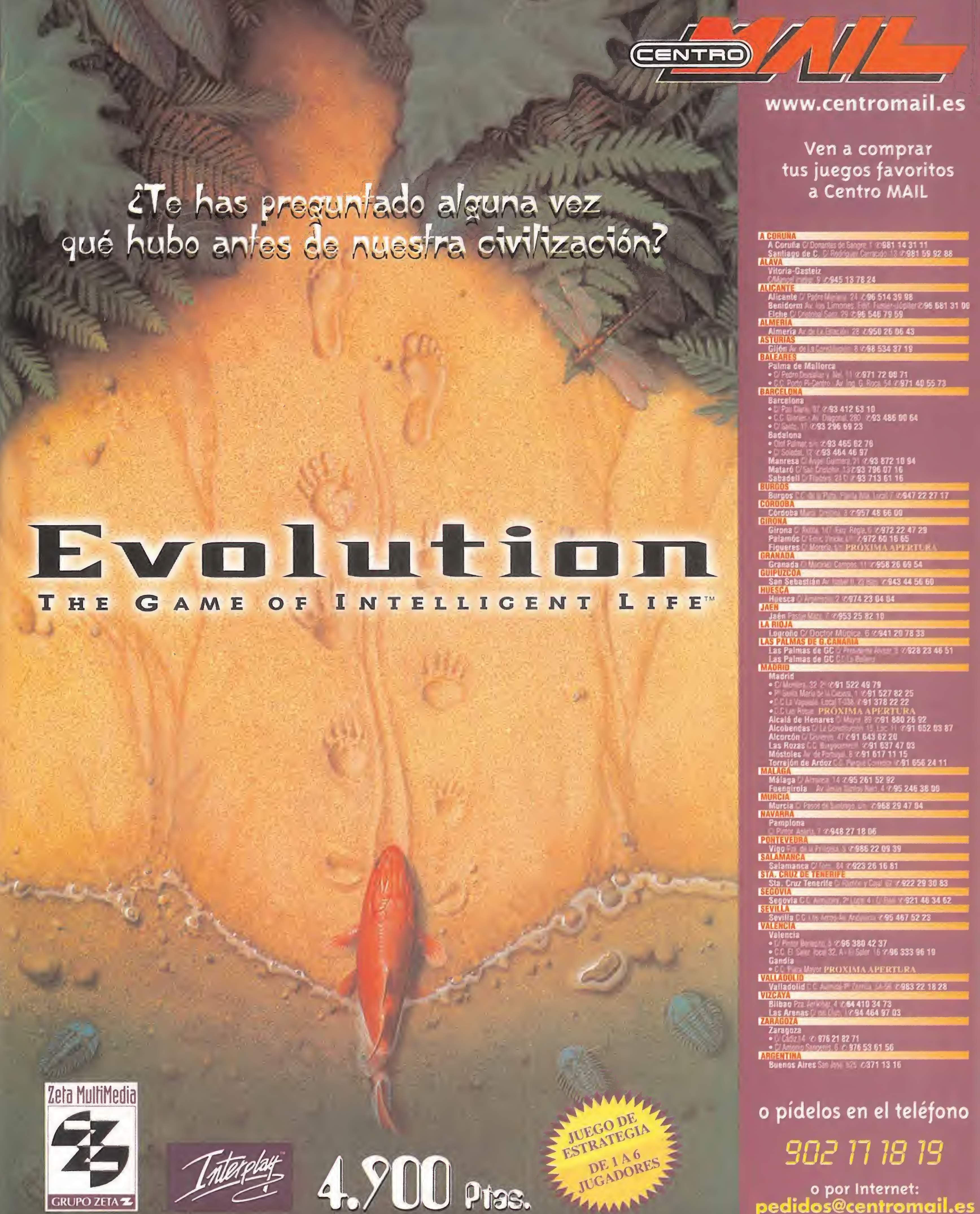
COMANCHE 3

PC CD



Mientras estés en vuelo, para conseguir activar los trucos tienes que presionar "**R**" y a continuación los siguientes códigos:

ratz: modo de invisibilidad.
cowz: congela a los enemigos durante 30 seg.
ipig: todas las armas y municiones.
cat9: repara los daños.
dog9: todas las armas.
bat9: misiles hellfire al máximo.



CENTRO MAIL
www.centromail.es
Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL
A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 14 31 11
Santiago de C. 981 59 92 88
ALAVA
Vitoria-Gasteiz
945 13 78 24
ALICANTE
Alicante 96 514 39 98
Benidorm 96 681 31 00
Elche 96 546 79 59
ALMERIA
Almería 950 26 06 43
ASTURIAS
Gijón 98 534 37 19
BALEARES
Palma de Mallorca
971 72 08 71
971 40 55 73
BARCELONA
Barcelona
93 412 63 10
93 486 00 64
93 296 69 23
Badalona
93 465 62 76
93 464 46 97
Manresa 93 872 10 94
Mataró 93 796 07 16
Sabadell 93 713 61 16
BURGOS
Burgos 947 22 27 17
CORDOBA
Córdoba 957 48 66 00
GIRONA
Girona 972 22 47 29
Palamós 972 60 16 65
Figueres PRÓXIMA APERTURA
GRANADA
Granada 958 26 09 54
GUIPUZCOA
San Sebastián 943 44 56 60
HUESCA
Huesca 974 23 04 04
JAEN
Jaén 953 25 82 10
LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 941 20 78 33
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC 928 23 46 51
Las Palmas de GC
MADRID
Madrid
91 522 49 79
91 527 82 25
91 378 22 22
PRÓXIMA APERTURA
Alcalá de Henares 91 880 26 92
Alcobendas 91 652 03 87
Alcorcón 91 643 62 20
Las Rozas 91 637 47 03
Móstoles 91 617 11 15
Torrejón de Ardoz 91 656 24 11
MALAGA
Málaga 95 261 52 92
Fuengirola 95 246 38 08
MURCIA
Murcia 968 29 47 84
NAVARRA
Pamplona
948 27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo 986 22 09 39
SALAMANCA
Salamanca 923 26 16 81
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife 922 29 30 83
SEGOVIA
Segovia 921 46 34 62
SEVILLA
Sevilla 95 467 52 23
VALENCIA
Valencia
96 380 42 37
96 333 96 19
Gandía
PRÓXIMA APERTURA
VALLADOLID
Valladolid 983 22 18 28
VIZCAYA
Bilbao 94 410 34 73
Las Arenas 94 464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza
976 21 82 71
976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires 371 13 16
o pídelos en el teléfono
902 17 18 19
o por Internet:
pedidos@centromail.es
¿Te has preguntado alguna vez qué hubo antes de nuestra civilización?
Evolution
THE GAME OF INTELLIGENT LIFE™
Zeta MultiMedia
GRUPO ZETA
Interplay
4.900 Ptas.
JUEGO DE ESTRATEGIA DE 1 A 6 JUGADORES

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD

¿Qué hago con los 2 matones que hay en la salida del hotel Ubu?

Anónimo. E-mail.

Pregunta a Piermont sobre ella misma –no olvides enseñarle también tu foto–, hablarás con ella sobre tus descubrimientos y te ayudará a conseguir la llave de la habitación que buscas. Para ello, intenta coger la llave tú mismo y luego pregunta a Piermont sobre la llave y el asesino. Cuando el recepcionista se haya ido, coge la llave y sube por las escaleras hasta la primera puerta a la derecha; en esa habitación no hay nada interesante, pero puedes salir por la ventana y llegar a la habitación del asesino, intenta salir por la puerta, descubrirás que está cerrada, pero esto provocará que Khan llegue; si te escondes en el armario, pasarás unos momentos de apuro, pero luego se marchará y podrás registrar los pantalones que se ha quitado; encontrarás una tarjeta de un electricista y una de cerillas vacía. Ahora puedes abandonar la habitación y volver a la recepción, donde tienes que preguntar al encargado por la caja de seguridad; muéstrale la tarjeta, y haz lo propio con Piermont para que te ayude a conseguir el manuscrito de la caja de seguridad de Khan. Si intentas salir del hotel, Flap y Guido, los ayudantes de Khan, te registrarán y encontrarán el pergamino, con lo que tus días de turista habrán terminado; vuelve entonces a la cornisa y tira el papel a la calle; cuando salgas, puedes recuperarlo. Ve ahora al museo.

En Irlanda ¿Cómo se puede abrir la alcantarilla?

José Luis Berlanga. Málaga.

En París, visita el callejón por donde el payaso escapó, debió huir por las alcantarillas, pero para seguir su rastro por allí, hay que visitar al peón que está cavando una fosa, cerca del café. Tras examinar su caja de herramientas, habla con él, muéstrale el diario y el peón abandonará su puesto de trabajo para ir a apostar al hipódromo, entonces apodérate de la llave para abrir alcantarillas de la caja de herramientas, vuelve al callejón, usa la llave sobre la tapa y métete en las alcantarillas. En Irlanda también te servirá.

BROKEN SWORD II

Estoy con Nico, ¿cómo puedo salir del museo?

Anónimo. E-mail

Tras robar la piedra Oubier, tienes que mirar la vitrina en la que estaba y coger la llave, para acto seguido decírselo al encargado. Ahora debes de usar la llave para abrir otra de las vitrinas y con ese objeto podrás abrir la puerta de la escalera que te conducirá escaleras abajo.

Manejo a George y estoy en la isla de los zombies, ¿cómo se sale de la isla?

Anónimo. E-mail

Primero ve a los pantanos del Norte. En la primera pantalla encontrarás un junco. Sigue más hacia el interior de los pantanos, verás una guarida en la que hay un ser peludo y provisto de dientes y zarpas, y mete el junco dentro, resultando éste remodelado. Ahora puedes introducir dentro el dardo. Dirígete hacia el Este, hasta encontrar el jabalí, al cual apartarás de tu camino usando la cerbatana. Siguiendo más hacia el Este, hay una aguja de piedra, arranca las enredaderas, añade primero la red y luego el marcador y coloca el conjunto sobre la aguja de piedra. Ahora debes encontrar un punto elevado desde donde usar el teodolito. Al noroeste de la guarida, en los pantanos, hay un camino laberíntico por los bosques, entrando por la izquierda de nuevo en la pantalla de la guarida de nuevo, hay un camino por el centro en el extremo derecho que es el que hay que seguir. Finalmente, encontrarás el promontorio, en cuya cima las iniciales del pirata están grabadas en la roca. Tras colocar el teodolito en los agujeros, lo usarás para echar un vistazo. Hay que ir hacia la derecha poco a poco hasta encontrar, casi en el extremo, el destello del marcador. Hay que mirar el marcador y el pilar que queda justo encima de él. Hecho esto, aparece una nueva salida por la derecha de la cima, dirígete allí.

Dentro de la pirámide, ¿qué combinaciones hago con la máquina maya?

Alejandro Irisarri. Valencia.

Nico tiene que girar las ruedas de modo que en el punto que se tocan se junten dos símbolos que formen una de las losas del centro. Cuando eso ocurra, hay que pulsarla para marcarla. Dos losas del centro, una del panel de arriba y otra de abajo, forman una losa de la puerta del fondo, cuando dos losas estén marcadas y formen una del fondo, hay que pulsar la losa correspondiente del fondo, que quedará fija. Tras estar las cuatro losas del fondo marcadas, se abre una puerta secreta por la que Nico se meterá.
Ahora George debe de recoger la estatua y la usarla en Titipoco, luego tirar de la palanca en el dibujo que hay a la izquierda de ellos, recoger la antorcha y usarla en la que hay en la pared, tirar de la palanca y meterse en la cámara de la izquierda, tirar la palanca de la derecha y luego la de la izquierda y meterse por la puerta del Norte, tirar la palanca situada más abajo, y meterse por la puerta de abajo. Vuelve a estar en la habitación del principio, pero ahora hay abierta otra puerta secreta.

GABRIEL KNIGHT

¿Cómo se termina el día 1?

Daniel Feito. Madrid.

Siguiendo el consejo de tu abuela, vete a visitar el Cementerio, donde hablarás con el guardián y cuidador, tras irse éste mencionando el tema de las extrañas marcas en ciertas tumbas, observa las marcas que están grabadas en la tumba de Marie Laveau, reina vudú en el Siglo XIX, recoge el ladrillo rojo y anota en el bloc del abuelo los extraños signos, pues son una especie de alfabeto.
Ahora dirígete al parque de Jackson's Square, para meditar un poco. Allí un policía monta guardia al lado de su Harley, usa al mimo para que, atrayéndolo hacia el policía, lo imite y lo siga. Ahora tienes una ocasión única para usar su radio y enterarte de dónde estaba Mosely: cerca del lago, ve allí.

SHADOW OF THE COMET

¿Cómo consigo encontrar la cruz del bosque?

J. Fernando Guillén. Zaragoza.

Dirígete a la pescadería; en su interior hallarás grandes cantidades de detritus y a un pobre desgraciado acurrucado en su cama; es Curtis Hambleton, habla con él todo lo que puedas. Tras comprobar que tiene, como el encapuchado, los dedos unidos por membranas, averigua que él fue el guía de Boleskine, intenta que te acompañe, pero el terror le paralizará, aunque te ofrecerá dinero, que dadas sus obvias penurias financieras no podrás rehusar, y sonsácale cuál era el lugar al que condujo a Boleskine.

TOMB RAIDER

¿Cómo se mata al demonio final?

Martín. E-mail

Estás cerca del final, pero aún te queda. Lo que debes hacer es lo siguiente: la manera más fácil de matar al monstruo es corriendo a su alrededor, si consigues poner a Lara en ángulo recto al monstruo, ella le disparará con una mano mientras corre; tardarás más, pero es la mejor manera. Después de matar al monstruo, debes saltar el puente –por la puerta–, y para pasar tienes que ir saltando, cuidado con los trozos de lava que salen disparados.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

No se responderá ningún mail personalmente, sólo a través de la revista.



ORDENADORES TECNOWAVE

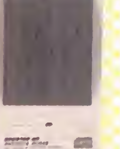
BASIC

Caja Mini-torre
Placa con socket 7
Micro IBM/CYRIX 200 Mhz con la tecnología MMX
Tarjeta gráfica PCI (2Mb)
Disco duro 2.1
Sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 16 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces
Micrófono

IVA INCLUIDO
99.900









HOME

PENTIUM II

Caja semi-torre
Placa con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUIDO
233- 154.990
266- 164.900
300- 189.900
333- 214.900



HOME-MMX

Caja Mini-torre
Placa con chipset TX-PRO
Micro Intel Pentium MMX™
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro 2.1 U-DMA2
Sonido 16 bits
CD-ROM 24X
Disquetera 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" 0.28 BR NE
Teclado Windows´95
Ratón Genius Easy Mouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUIDO
200- 124.900
233- 134.900

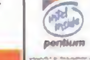
PENTIUM II

Caja semi-torre ATX (Lujo)
Placa Intel ATLANTA ®
con chipset i440-LX
Micro Intel Pentium II
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Value
CD-ROM Creative 24X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM
Monitor 14" GoldStar LG-44i
Teclado Windows´95
Ratón Genius NetMouse PS2
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software

IVA INCLUIDO
233- 209.900
266- 219.900
300- 249.900
333- 269.900

POWER MMX

Caja Mini-torre (Lujo)
Placa con chipset Intel 439-TX
Micro Intel® Pentium MMX
Tarjeta gráfica S3-Virge 3D (2 Mb)
Disco duro Fujitsu 2.1 U-DMA2
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16 Value
CD-ROM Creative 24X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb EDO
Monitor 14" LG-44i
Teclado Windows 95
Ratón Genius NetMouse
Altavoces Primax 60w
Micrófono
Pack Software



IVA INCLUIDO
200- 149.900
233- 159.900

[Sistema operativo no incluido] [Windows 95 última versión, con licencia y manuales 15.800 ptas.]



POR LA COMPRA DE UN ORDENADOR, TE REGALAMOS TODO ESTE SOFTWARE (1)



* TU ORDENADOR A LA CARTA

MEMORIAS	
32 Mb EDO a 64 Mb EDO	8.500
32 Mb SDRAM a 64 Mb SDRAM	12.000
32 Mb SDRAM a 128 Mb SDRAM	50.000
SOFTWARE	
Windows 95 R2	15.800
Lotus SmartSuite	4.500
OS/2 Warp	9.000
DISCOS DUROS	
Linea HOME	
2,1 a 2,5 U-DMA2	2.000
2,1 a 3,2 U-DMA2	6.000
2,1 a 4,3 U-DMA2	10.000
Linea POWER	
2,1 Fujitsu a:	
2,6 U-DMA2 Fujitsu	4.000
3,2 U-DMA2 Fujitsu	6.000
4,3 U-DMA2 Fujitsu	10.500
5,2 U-DMA2 Fujitsu	24.000
6,4 U-DMA2 IBM	25.000
8,4 U-DMA2 IBM	42.000
TECLADO	
Win95 a Mecánico W95/PS2	2.000
TARJETAS DE SONIDO	
Linea HOME	
Sonido 16 bits a Sound Blaster 16	6.500
Linea POWER	
Sound Blaster 16 a:	
Sound Blaster AWE 64 value	6.500
Sound Blaster AWE 64 Gold	20.000
Maxi Sound Dynamic 3D	8.000
TARJETAS GRÁFICAS	
AMPLIACIÓN SVGA (2MB)	3.000
S3-Virge 2Mb a:	
Mystique 220 4Mb	15.000
Millenium II-4Mb	30.000
Millenium II-4Mb AGP	31.000
Millenium II- 8 Mb	43.000
Diamond Stealth Fire GL-1000	26.500
Nº 9 Revolution II 4 Mb	37.000
Diamond Stealth Viper 330 PCI/AGP	26.000
IMPRESORAS	
Epson Stylus 300	22.990
Epson Stylus 400	29.990
Epson Stylus 600	43.990
Epson Stylus 800	61.990
Hp Deskjet 400L	22.990
Hp Deskjet 670c	30.990
Hp Deskjet 690c PLUS	38.990
Hp Deskjet 720c	43.990
Canon BJ-4300	34.990
MONITORES	
Linea HOME	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	8.500
14" 0,28 BR NE a 14" GOLDSTAR	7.000
Linea POWER	
14" LG a 15" LG-57i	19.000
14" LG a 17" LG-77i	50.000
14" LG a 15" Samsung SM500s	15.000
14" LG a 15" Samsung SM500b	22.000
14" LG a 15" Samsung SM700s	62.000
14" LG a 15" Samsung SM700p	99.000
14" LG a 15" Sony 100ES	32.000
14" LG a 15" Sony 200ES	82.000
CAJAS	
Linea HOME	
Minitorre a Semitorre	2.000
Linea POWER	
Minitorre Lujo a Semitorre Lujo	8.600
Minitorre Lujo a Torre Lujo	10.500
MODEM	
Interno HSP-33,6	8.500
Supra V34	14.000
Supra 56K interno	19.000
Supra 56K externo	22.000
Incluye kit de conexión y acceso Internet	



Impresora CANON BJC-250+Escaner Primax Color + Software de reconocimiento de voz Voice Type
33.990

Aceleradora gráfica Maxi-Gamer 3Dfx+ el juego POD
24.990

Modem Pocket Tellink 33,6+ 3 meses de conexión gratis a Internet
14.990

* Los precios de éstas opciones son válidos únicamente a la hora de adquirir un ordenador. En cualquier otra situación los precios a aplicar son los de la página siguiente.
(1) Excepto modelo BASIC



Para tus pedidos telefónicos





precios i.v.a. incluido

PRIMAX®

ESCANERS — 2 AÑOS DE GARANTÍA

COLOR



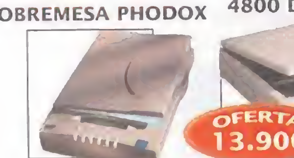
OFERTA 6.990

PAGEPARTNER



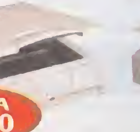
28.990

SOBREMESA PHODOX



29.500

SOBREMESA 4800 DIRECT



OFERTA 13.900

4800 DPI. Manual en castellano

SOBREMESA 4800 JEWEL



23.990

SCSI • 4800 DPI Incluye Controladora

SOBREMESA PROFI 9600



39.900

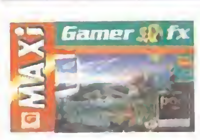
SCSI • Resolución de 600x1200

SUBWOOFER — ALTAVOCES



- 60 W — 2.990
- 120 W — 5.990
- Subwoofer — 12.990
- 300 W — 9.990
- 240 W — 7.990

ACELERADORAS 3Dfx



Aceleradora MaxiGamer 27.490



Maxi Voodoo 2
- 8 Mb 38.990
- 12 Mb 44.990



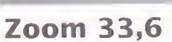
Aceleradora 3D Monster 27.490

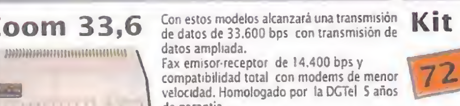
3D Monster II 42.990



Creative Blaster (+ JUEGOS)
- 8 Mb 39.990
- 12 Mb 52.990

MODEMS

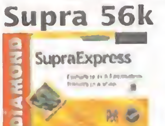




Zoom 33,6

Con estos modelos alcanzará una transmisión de datos de 33.600 bps con transmisión de datos ampliada. Fax emisor-receptor de 14.400 bps y compatibilidad total con modems de menor velocidad. Homologado por la DGTel. 5 años de garantía.

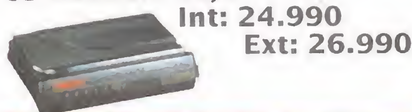
Int: 16.990
Ext: 18.990



Supra 56k

Un módem con el que accederá a las redes a una velocidad de 56 k por segundo. Es 100% compatible Hayes. Homologado por DGtel.

Int: 21.990
Ext: 24.990



US-Robotic 33,6

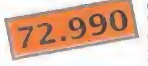
Int: 24.990
Ext: 26.990

Kit Conexión y Acceso GRATIS a Internet al comprar cualquier modelo

REGRABADORAS

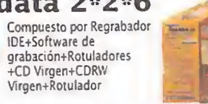


Kit Traxdata 2*2*6



72.990

Compuesto por Regrabador IDE+Software de grabación+Rotuladores +CD Virgen+CDRW Virgen+Rotulador



CDR Traxdata (Plata): 275
Etiquetadora Traxdata CDs: 5.990

IMPRESORAS



- Hewlett Packard 400L 23.990
- Hewlett Packard 670 32.990
- Epson Stylus 300 24.990
- Epson Stylus 400 32.990

JOYSTICKS

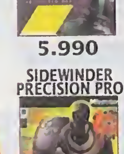


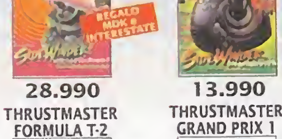
- FIRESTORM ULTRASTRIKER 4.990
- GENIUS F-21 FLIGHT 2000 3.495
- GRAVIS ANALOG PRO 4.990
- GRAVIS BLACKHAWK 6.990
- GRAVIS FIREBIRD 2 13.990



- GRAVIS GAME PAD 3.990
- GRAVIS GAME PAD PRO 6.990
- GRAVIS THUNDERBIRD 8.990
- MEDIASTORM ULTRASTRIKER MAX 5.990
- POWERSTATION 5.990







- SAITEX X36F PROGRAMABLE 15.995
- SAITEK X-6 31 M 3.995
- SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 28.990
- SIDEWINDER PRECISION PRO 13.990
- THRUSTMASTER F1 W. CHAMPIONSHIP 25.990





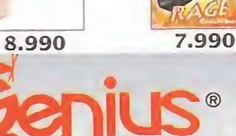
- THRUSTMASTER F-16 FLCS 24.990
- THRUSTMASTER F-16 TQS 24.990
- THRUSTMASTER FORMULA T-2 19.990
- THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 12.990
- THRUSTMASTER MILLENIUM 3D INT. 15.990

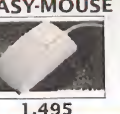




- THRUSTMASTER PHAZER PAD 8.990
- THRUSTMASTER RAGE 3D 7.990
- THRUSTMASTER TOP GUN 7.990
- THRUSTMASTER X FIGHTER 11.990
- VOLANTE+PEDALES PER4MER 10.990

Genius®





EASY-MOUSE 1.495

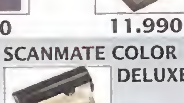




TRACK BALL 3.490

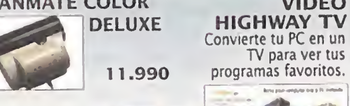


COLOR PAGE-LIVE 16.990



SCANMATE COLOR DELUXE 11.990

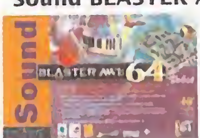
EASY PAINTER — Tableta doméstica de dibujo 10.990





VIDEO HIGHWAY TV — Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos. 15.990

Sound BLASTER — CREATIVE (CREATIVE LABS)



Sound BLASTER AWE 64 VALUE + Encarta´97 15.990

SB AWE 64 PNP Gold: 29.990



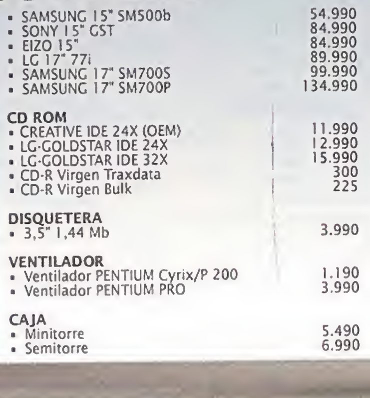
Sound BLASTER 16 Plug & Play 8.990



WEBCAM 14.990

WEBCAM II 17.990

- CABLE MIDI 3.490
- MICROFONO 990
- CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990



iomega

- JAZ SCSI interno 54.990
- JAZ SCSI externo 64.990
- ZIP externo Paralelo 26.990
- ZIP externo SCSI 26.990
- DISCO JAZ 1 GB 16.990
- DISCO ZIP 100 Mb 2.490

... y toda una seleccionada oferta de componentes

PLACA
- Pentium 439 TX 14.990
- Pentium 439 TX (5500) 16.990
- Intel Atlanta (LX) 32.990
- Intel Atlanta Sevilla/Seattle (BX) 39.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA 9.490
- SCSI Adaptec 1522 ISA 14.490
- SCSI Adaptec 1542 ISA 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI OEM 29.990
- SCSI Adaptec 2940 UW OEM 42.990

DISCO DURO (30 meses de garantía)
- 2,1 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 28.990
- 2,6 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 32.990
- 3,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 34.990
- 4,3 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 39.990
- 5,2 Gb IDE U-DMA2 Fujitsu 54.990
- 6,4 Gb IDE U-DMA2 IBM 54.990
- 8,4 Gb IDE U-DMA2 IBM 74.990

MICRO EN CAJA (3 años de garantía)
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 166 22.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 24.990
- INTEL PENTIUM MMX 233 34.990
- INTEL PENTIUM II 233 49.990
- INTEL PENTIUM II 266 59.990
- INTEL PENTIUM II 300 84.990
- INTEL PENTIUM II 333 109.990
- INTEL PENTIUM II 350 139.990
- INTEL PENTIUM II 400 189.990

TECLADO
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 4.990
- Teclado mecánico Win95/PS2 4.990

MEMORIA (3 años de garantía)
- SIMM 4Mb 30 contactos 1.590
- SIMM 4Mb 72 contactos 1.490
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 1.490
- SIMM 8Mb 72 contactos 2.690
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 2.590
- SIMM 16Mb 72 contactos 5.490
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 4.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 11.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 9.990
- DIMM 32Mb SDRAM 9.990
- DIMM 64Mb SDRAM 22.990
- DIMM 128Mb SDRAM 59.990
- Memoria Amp VGA 1Mb (60 ns) 1.990

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI
- PCI S3 Virge 4Mb 6.990
- PCI Creative Blaster Extreme 22.490
- PCI Matrox Mystique 4Mb 220 22.990
- PCI Matrox Millenium II 4Mb PCI/AGP OEM 34.990
- PCI Matrox Millenium II 8Mb 49.990
- Aceleradora Diamond Stealth Monster 3D 27.490
- Aceleradora MAXI GAMER 3Dfx 27.490
- Aceleradora con chipest 3Dfx 23.990
- Aceleradora Matrox m3D 14.990

MONITOR (3 años de garantía)

Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- LG 14" 44i 32.990
- LG 15" 57i 52.990
- SAMSUNG 15" SM500s 48.990
- SAMSUNG 15" SM500b 54.990
- SONY 15" GST 84.990
- EIZO 15" 84.990
- LG 17" 77i 89.990
- SAMSUNG 17" SM700S 99.990
- SAMSUNG 17" SM700P 134.990

CD ROM
- CREATIVE IDE 24X (OEM) 11.990
- LG-GOLDSTAR IDE 24X 12.990
- LG-GOLDSTAR IDE 32X 15.990
- CD-R Virgen Traxdata 300
- CD-R Virgen Bulk 225

DISQUETERA
- 3,5" 1,44 Mb 3.990

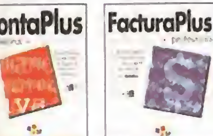
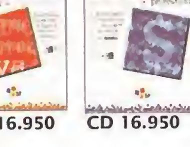
VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM Cyrix/P 200 1.190
- Ventilador PENTIUM PRO 3.990

CAJA
- Minitorre 5.490
- Semitorre 6.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/05/98 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

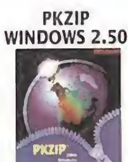
UTILIDADES

- CONTAPLUS PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950
- FACTURACION PROFESIONAL WINDOWS — CD 16.950
- HOME NUMBERS´98 — CD 6.900



- KAI'S PHOTO SOAP — CD 9.900
- KAI'S POWER GOO — CD 9.900
- LINUX DEVELOPER´S RESOURCE AUG.97 — CD 3.995
- PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
- PICTURE IT! 2.0 — CD 9.900



- PKZIP WINDOWS 2.50 — PC 9.990
- ULEAD PHOTOIMPACT 3.0 — CD 15.990



- VIA VOICE GOLD — CD 34.900
- VOICE TYPE SIMPLY SPEAKING GOLD — CD 12.900

EDUCATIVOS



- ANIMALES INCREIBLES — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)



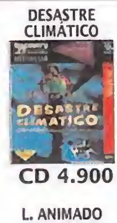
- BIG JOB — CD 4.900



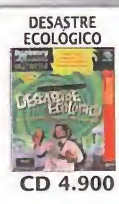
- CONTAR Y AGRUPAR — CD 4.900



- CURSO DE PINTURA Y DIBUJO — CD 4.990



- DESASTRE CLIMÁTICO — CD 4.900



- DESASTRE ECOLÓGICO — CD 4.900
- EST. GRÁF. HERCULES — CD 5.990
- JUEGA CON LAS MATEMÁTICAS — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- JUEGA CON LAS PALABRAS — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- L. ANIMADO HÉRCULES — CD 6.490
- L. ANIMADO JOROBADO NOTRE DAME — CD 6.490



- NODDY — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- PINGU — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- PIRATAS — CD 4.900
- SUMAR Y RESTAR — CD 4.900
- TAMAGOTCHI — CD 5.795
- TWINS IN TROUBLE — CD 995
- WALLACE & GROMIT — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)

INTERNET

KIT INTERNET MERIDIAN

Tutorial de navegación, Internet, acceso por Infovia. Instalador para *Windows 3.X , 95 y NT.* Buzón de correo incluido, espacio de 2Mb para Web personal y todos los servicios: *news, chat, FTP...* Versión completa de *Microsoft Internet Explorer 4.0* y todos sus componentes adicionales. *Outlook Express Netmeeting, Front Page Express, NetShow.* Asistente publicación WEB. Decenas de programas de dominio público y shareware. **Incluye estas demos totalmente jugables:** *Age of Empires, Hollywood Monster, Golf 3.0, Puzzle Collection, Return of arcade, BUGS, Close Combat, Close Combat 2, Hell Bender, Microsoft Bus, Monster Truck Madness, NBA Full Court Press, Microsoft Kids Plus! for Kids, Creative Writer 2, 3D Movie Maker, Microsoft Publisher 97, Chaos Island: The Lost World, Jurassic Park II.*

CONEXIÓN 3 MESES COMPLETO 2.900
CONEXIÓN ANUAL COMPLETO 9.900

IDIOMAS

TELL ME MORE INGLES
- AVANZADO 7.990
- INTERMEDIO 6.990
- NEGOCIOS 8.990
- PRINCIPIANTE 6.990

TALK TO ME INGLÉS
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME ALEMÁN
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME FRANCÉS
- AVANZADO 4.990
- INTERMEDIO 3.990
- PRINCIPIANTE 3.990

TALK TO ME ITALIANO
- AVANZADO
- NEGOCIOS 4.990
- PRINCIPIANTE
- INTERMEDIO 3.990

ENGLISH + V.2
- AVANZADO 5.990
- BÁSICO 5.990
- INICIACIÓN 3.990
- INTERMEDIO 5.990

OBRAS DE CONSULTA



- ATLAS DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)



- ATLAS DEL PEQUEÑO AVENTURERO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)



- ATLAS MULT. SALVAT — CD 9.900 (Regalo Androute España-Portugal)



- ATLAS MUNDIAL INTERACTIVO PLANETA´98 — CD 4.950



- CASTILLO — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- CONEXIONES — CD 7.900
- DICCIONARIO DE LA SALUD — CD 4.950



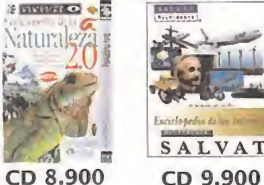

- DINOSAURIOS — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- E-ATLAS — CD 4.995
- EL CUERPO HUMANO 2.0 — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- EL GRECO — CD 4.950
- ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 9.900
- ENCARTA' 98 CASTELLANO — CD 18.990



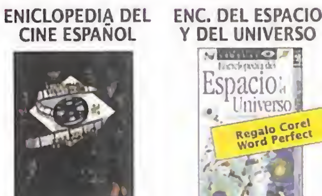
- ENC. DE LA CIENCIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)



- ENC. DE LA NATURALEZA 2.0 — CD 8.900



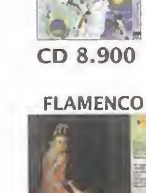

- ENC. DE LOS INVENTOS SALVAT — CD 9.900



- ENICLOPEDIA DEL CINE ESPAÑOL — CD 6.950
- ENC. DEL ESPACIO Y DEL UNIVERSO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- ENC. INTERACTIVA ´98 PLANETA — CD 4.950
- ENC. MULTIMEDIA SALVAT´98 — CD 14.900
- ENC. UNIVERSAL MULT. MICRONET — CD 14.500



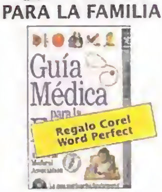
- FELINOS — CD 7.900



- FLAMENCO — CD 4.950



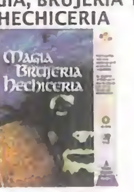
- GAMES MOVIES COLLECTION: ACCION AVENTURA — CD 3.995
- GAMES MOVIES COLLECTION: COMEDIA — CD 3.995
- GUIA DEL SEXO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)

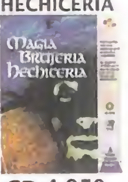


- GUIA MÉDICA PARA LA FAMILIA — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)



- HISTORIA DEL ARTE SALVAT — CD 14.900
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 8.900 (Regalo Corel Word Perfect)
- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 2.995
- LA OBRA DE GOYA — CD 4.450
- LA TIERRA — CD 7.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)





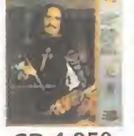
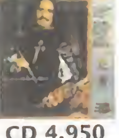
- MAGIA, BRUJERIA Y HECHICERIA — CD 4.950
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 4.900 (Regalo Photo Gallery Dinosaurios)
- SALVAJE — CD 4.900
- TALLER DE INVENTOS — CD 4.900



- TAUROMAQUIA — CD 4.950




- TU COCINA — CD 4.990

- VELÁZQUEZ — CD 4.950



Centro MAIL EN INTERNET
www.centromail.es

aventuras gráficas

BADE RUNNER



Eres el cazador y la presa en L.A. 2019. Armado con tus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un mundo lluvioso iluminado con neones que vive y respira a tu alrededor. Más de 100 escenarios. 70 personajes

CD 7.495

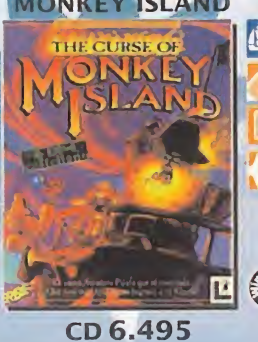
DEATHTRAP DUNGEON



¿Te apasionan los libros de fantasía? Pues ahora puedes entrar en la aventura más fantástica de todas. Innumerables horas de juego en las mazmorras más tenebrosas donde te encontrarás con las criaturas más feroces del submundo.

CD 7.495

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



He navegado por mil mares desde Trinidad a Tortuga y nunca he visto nada igual. El anillo de compromiso que le regalé a Elaine ha sido objeto de una terrible maldición pirata. Estoy seguro de que LeChuck está detrás de esto. Dos niveles de dificultad.

CD 6.495







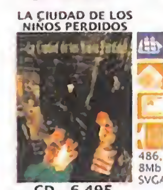
























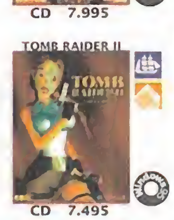




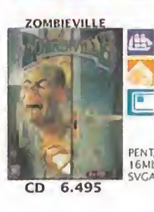











Título	Requisitos	Precio
ACE VENTURA	486, 8Mb SVGA	CD 5.995
ARK OF TIME	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
ATLANTIS	PENT, 8Mb SVGA	CD 6.995
BROKEN SWORD	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.990
BROKEN SWORD II		CD 6.795
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	486, 4Mb SVGA	CD 4.995
CHRONOMASTER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.995
COMMANDER BLOOD	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.495
CRUSADER NO REMORSE	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
DARK EARTH		CD 7.495
DAY OF THE TENTACLE	286, 1Mb VGA	CD 2.495
DEMENTIA		CD 7.495
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
DREAMS	PENT, 16Mb SVGA	CD 7.495
DUNE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.250
ECSTATICA 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 6.495
EGIPTO		CD 7.450
EXCALIBUR 2555 AD		CD 7.495
FLASHBACK	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.995
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
GABRIEL KNIGHT	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
GABRIEL KNIGHT 2	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
HOLLYWOOD MONSTERS		CD 2.795
INDY FATE OF ATLANTIS	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
JOUNEYMAN PROJECT 3		CD 7.495
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
LA PESADILLA TURCA		CD 7.900
LANDS OF LORE II	PENT, 16Mb SVGA	CD 7.495
LARRY VII	486, 8Mb SVGA	CD 4.975
LITTLE BIG ADVENTURE 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 6.495
LOST EDEN	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
LURE OF THE TEMPRESS	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.250
MAGESLAYER		CD 6.495
MAGIC CARPET 2	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
MONKEY ISLAND 2	386, 1Mb VGA	CD 2.495
MUNDODISCO II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
NEMESIS	486, 8Mb VGA	CD 6.495
NOCTROPOLIS	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
PANIC IN THE PARK	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.995
PAX CORPUS		CD 6.795
PHANTASMAGORIA	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
POLICE QUEST SWAT	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
QUEEN: THE EYE		CD 7.495
RIVEN (MYST CONTINUA)		CD 7.495
SHERLOCK HOLMES II	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
SIGN OF THE SUN		CD 6.495
SPACE QUEST I	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
STAR TREK BORG		CD 6.495
STAR TREK GENERATIONS		CD 7.995
THE 7TH GUEST	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.250
THE 11TH HOUR	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
THE DIG	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 3.995
THE LAST DYNASTY	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
THE LAST EXPRESS		CD 7.495
SHIVERS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.495
TIME COMMANDO	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
TOMB RAIDER	PENT, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.495
TOMB RAIDER II		CD 7.495
TOONSTRUCK	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
TORIN'S PASSAGE	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
VIRTUAL SPRINGFIELD		CD 6.495
ZOMBIEVILLE	PENT, 16Mb SVGA	CD 6.495
ZORK GRAND INQUISITOR		CD 7.495

Ven a visitar nuestros centros y recoge nuestro catálogo, en el que podrás descubrir más de 600 juegos para tu ordenador personal, más de 200 productos multimedia y un montón de soluciones para tu ocio informático. No dudes en consultarnos, somos expertos en informática y videojuegos.



MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL

MANUAL INGLES


VOCES INGLES

PANTALLA INGLES

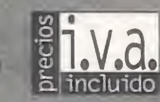
AVENTURA GRAFICA

DEPORTIVO

DIVULGACION

EDUCATIVO

EROTICO



estrategia ■ rol ■ mesa ■ inteligencia

EVOLUTION



Entra en el reto de Evolution. ¿Te has preguntado alguna vez que hubo antes de nuestra civilización? Ahora te ofrecemos la posibilidad de conocer esta evolución, tendrás que ayudar a una especie animal, que te saldrá aleatoriamente, a trepar por el árbol de la vida en busca de una forma de vida inteligente.

CD 4.900

SEVEN KINGDOMS



¿Quieres ser el Rey? En un ambiente medieval-fantástico, con reyes, generales, soldados, espías, mercenarios, mineros, campesinos, comerciantes, constructores, científicos, dioses, monstruos de todo tipo... cada uno con su propio nombre y características. Tendrás que ser el mejor en el comercio, en la diplomacia, y, por supuesto... en la guerra.

CD 7.495

STARCRAFT




Juego de estrategia ambientado un mundo galáctico. Agudiza tu ingenio. No cometas errores, mientras construyes bases, y acumulas recursos. Elige entre tres razas, las más poderosas del Universo. Estrategia en tiempo real. Más de 30 escenarios.

CD 5.995



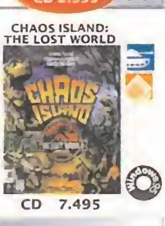


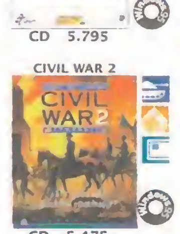





- 3D ULTRA PINBALL — OFERTA CD 1.995 — 486, 4Mb SVGA
- 3D ULTRA PINBALL 3 — CD 5.475
- A BRIDGE TOO FAR — CD 7.495
- ACE'S REVENGE — OFERTA CD 995
- AGE OF EMPIRES — CD 7.495
- ALLIED GENERAL — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- ATMOSFEAR — CD 2.795 — 486, 4Mb SVGA
- AZRAEL'S TEAR — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- BALLS OF STEEL — CD 5.795



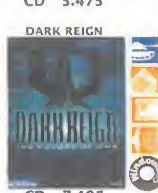





- BATTLEZONE — CD 7.495
- BEAST WARS — CD 5.795
- BETRAYAL IN ANTARA — CD 4.995 — 486, 16Mb SVGA
- BOGGLE — CD 4.895
- CAESAR II — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- CHAOS ISLAND: THE LOST WORLD — CD 7.495
- CHESSMASTER 4000 — OFERTA CD 2.995
- CIVIL WAR — OFERTA CD 2.495 — 486, 8Mb SVGA
- CIVIL WAR 2 — CD 5.475

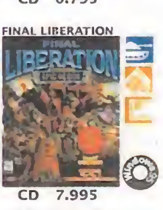




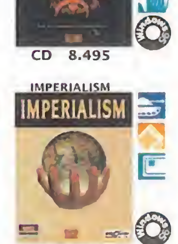
- CIVILIZATION II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- COMBAT CHESS — CD 2.795
- COMMAND & CONQUER — OFERTA CD 1.990
- COMMAND & CONQUER: RED ALERT — CD 6.795 — 486, 8Mb VGA
- CONSTRUCTOR — CD 6.795 — 486, 8Mb SVGA
- CREATURES — OFERTA CD 2.990
- DARK COLONY — CD 7.495
- DARK OMEN — CD 6.795
- DARK REIGN — CD 7.495






- DEADLOCK SHIRE WARE — CD CONS.
- DIABLO — CD 8.495
- DUNGEON KEEPER — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- EARTH 2140 — CD 4.995 — PENT, 16Mb SVGA
- FINAL LIBERATION — CD 7.995
- GALAPAGOS — CD 6.495
- GETTYSBURG — CD 6.495
- HELLFIRE (EXP. DIABLO) — CD 3.995
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA



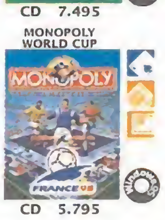


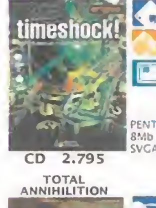
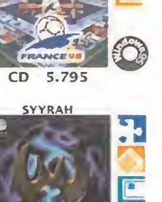




- HUMAN ONSLAUGHT — CD 7.995
- IMPERIALISM — CD 7.495
- IMPERIUM GALACTICA — OFERTA CD 2.990 — 486, 8Mb SVGA
- INCUBATION — CD 7.495
- KRUSH KILL'N' DESTROY — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- LA SOMBRA SOBRE RIVA — CD 4.995 — 486, 8Mb VGA
- LORDS OF MAGIC — CD 6.495
- MAGIC EL ENCUENTRO — CD 7.995
- MASTER OF ORION 2 — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA



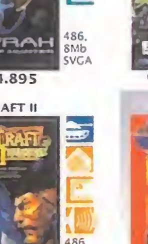
- MAX — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- MONOPOLY — CD 5.795
- MONOPOLY STAR WARS — CD 5.795
- MONOPOLY WORLD CUP — CD 5.795
- MYTH: THE FALLEN LORDS — CD 7.495
- OUTPOST 2 — CD 6.495 — PENT, 16Mb SVGA
- PANZER GENERAL II — CD 7.495
- PRO PINBALL: TIMESHOCK — CD 2.795 — PENT, 8Mb SVGA
- RISING LANDS — CD 6.995







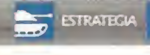
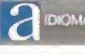
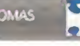
- RISK — CD 5.795
- STEEL PHANTERS — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- STEEL PANTHERS III — CD 7.495
- SYYRAH — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- TAKERU — CD 4.895 — 486, 8Mb SVGA
- TERCER MILENIO — CD 7.495
- THEME HOSPITAL — CD 6.495 — 486, 8Mb SVGA
- TOTAL ANNIHILITION — CD 7.495
- UBIK — CD CONS.

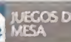






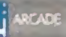

- UPRISING — CD 7.995
- VIRTUAL CHESS — CD 6.995 — 486, 8Mb SVGA
- WARBREEDS — CD 6.795
- WARCRAFT II — CD 7.995 — 486, 8Mb SVGA
- WARHAMMER — OFERTA CD 2.995 — 486, 8Mb SVGA
- WORMS 2 — CD 7.495
- WORMS UNITED — OFERTA CD 1.995 — 486, 8Mb VGA
- X-COM APOCALYPSE — CD 7.495 — 486, 8Mb SVGA
- Z — OFERTA CD 1.990 — 486, 8Mb SVGA

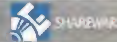












ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES



arcade plataformas

DIE BY THE SWORD




Aquí tienes lo último en combate cuerpo a cuerpo. Introdúcete en esta fascinante aventura 3D donde te enfrentarás a más de 25 durísimos enemigos. Soporta multijugador. Efectos de luz sorprendentes. Diferentes ángulos de cámara.

CD 7.495

PANDEMONIUM 2



Una carrera delirante por las montañas rusas. Acompaña a Nikki y a Sid en su aventura para impedir que la malvada reina capture el cometa mágico. Vivirás auténticas sensaciones de vértigo y acrobacia, mezclados con una dosis de acción y aventuras.

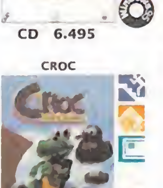
CD 6.795

QUAKE II



Poco después de aterrizar en suelo enemigo descubrirás que el número de Hombres con el que contabas ha sido reducido a unos pocos. Ábrete camino entre instalaciones militares altamente protegidas, debilita la defensa de la ciudad.

CD 7.495



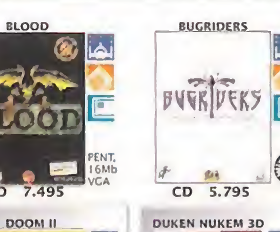










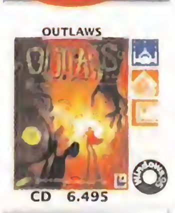











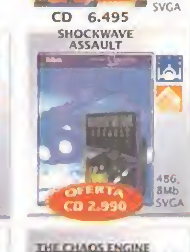













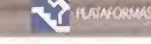
Título	Precio	Requisitos
ABE'S ODDYSEE	CD 6.495	
AGENT ARMSTRONG	CD 6.495	
ATOMIC BOMBERMAN	CD 4.895	
BLASTER	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
BLOOD	CD 7.495	PENT, 16Mb VGA
BUGRIDERS	CD 5.795	
BUST-A-MOVE 2	CD 5.795	486, 8Mb SVGA
CHASM	CD 5.995	486, 16Mb SVGA
CREATURE SHOCK	OFERTA CD 1.250	486, 4Mb SVGA
CROC	CD 6.795	
CYBERMAGE DARKLIGHT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
DEATHMATCH MAKER II (ED. QUAKE II)	CD 3.995	
DONALD IN COLD SHADOW	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb SVGA
DOOM II	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
DUKEN NUKEM 3D	OFERTA CD 3.495	486, 8Mb SVGA
EXHUMED	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
EXTREME ASSAULT	CD 5.795	PENT, 16Mb SVGA
FINAL DOOM	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
FROGGER	CD 5.795	
G-POLICE	CD 6.495	
GRAND THEFT AUTO	CD 7.495	486, 16Mb SVGA
GUTS'N'GARTERS	CD 5.995	PENT, 16Mb SVGA
HEAVY GEAR	CD 7.495	
HERETIC	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
HEXEN	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
HEXEN II	CD 7.495	
HEXMAKER (ED. NIVELES HEXEN II)	CD 3.995	
JEDI KNIGHT: DARK FORCES II	CD 7.495	
LUCKY LUKE	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
MAXIMUM FORCE	CD 5.795	PENT, 16Mb SVGA
MEN IN BLACK	CD 7.495	
MORTAL COIL	OFERTA CD 995	486, 4Mb VGA
NUCLEAR STRIKE	CD 5.795	
OUTLAWS	CD 6.495	
OVERBOARD!	CD 6.495	
PANZER DRAGOON	CD 5.995	
POSTAL	CD 7.495	
POWER RANGERS	CD 2.795	486, 8Mb SVGA
QUAKE	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
RAYMAN	OFERTA CD 3.495	486, 4Mb SVGA
RAYMAN DESIGNER	CD 3.995	PENT, 16Mb SVGA
REALMS OF THE HAUNTING	CD 7.495	486, 8Mb VGA
REBEL ASSAULT	OFERTA CD 2.495	386, 4Mb VGA
REBEL ASSAULT II	CD 5.995	486, 8Mb VGA
REDNECK RAMPAGE	CD 6.495	PENT, 16Mb SVGA
RESIDENT EVIL	CD 5.495	
RETURN FIRE	OFERTA CD 995	
REVOLUTION X	OFERTA CD 1.495	486, 8Mb VGA
SANDWARRIORS	CD 6.495	PENT, 8Mb VGA
STARFIGHTER 3000	OFERTA CD 1.795	486, 8Mb VGA
SHADOW MASTER	CD 6.795	
SHADOW WARRIOR	CD 7.495	PENT, 16Mb SVGA
SHATTERED STEEL	OFERTA CD 750	486, 8Mb SVGA
SHOCKWAVE ASSAULT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb SVGA
SONIC 3D	CD 5.495	
STAR WARS: SHADOWS OF EMPIRE	CD 6.495	
SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO	CD 3.895	
T-MEK	OFERTA CD 995	486, 8Mb SVGA
TAKE NO PRISIONERS	CD 5.795	
TEMPEST 2000	OFERTA CD 995	386, 4Mb VGA
TENKA	CD 6.495	
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	OFERTA CD 1.990	486, 8Mb VGA
THE CHAOS ENGINE	OFERTA CD 995	386, 4Mb VGA
THE CROW: CITY OF ANGELS	OFERTA CD 2.995	
THE REAP	CD 6.495	
THE ULTIMATE DOOM	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL	CD 4.895	486, 8Mb SVGA
TRASH IT	CD 6.495	486, 8Mb VGA
TUROK	CD 7.495	
VIRTUA COP 2	CD 7.495	
YOUNG BLOOD	CD CONS.	
ZEPHYR	OFERTA CD 995	486, 8Mb VGA



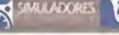
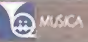


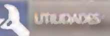










ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

simuladores

F-22 ADF

Explora con todo detalle el entorno de vuelo de las maniobras que posibilitan los propulsores del F-22. Quedarás cautivado al experimentar la sensación de estar allí. Pilota el caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportadora.



CD 7.495

FLIGHT UNLIMITED II

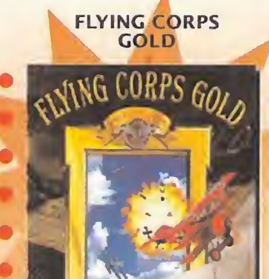
Sumérgete en el mundo de la aviación virtual donde los detalles de la vida real y las experiencias no pueden compararse con ningún otro simulador. Vuela atravesando cielos llenos de 400 aviones comerciales, civiles y militares. Escoge entre uno de los 5 aviones más populares.



CD 7.995

FLYING CORPS GOLD

El mejor simulador de vuelo se ha superado a sí mismo. Hasta 33 frames por segundo. Opción multijugador mediante red, modem o conexión directa. Múltiples nuevas texturas con nuevo sistema de visión. El simulador de vuelo definitivo de la 1ª Guerra Mundial.



CD 2.795



1942 PACIFIC AIR WAR — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.995

6881 HUNTER KILLER — CD 7.495

A-10 TANK KILLER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



ACES OF THE PACIFIC — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

ACES OVER EUROPE — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995



ADVANCED TACTICAL FIGHTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495



AH-64D LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495

AH-64D LONGBOW: FLASHPOINT KOREA — CD 4.895

AHX-1 — CD 5.795



AIR POWER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 1.495

AIR WARRIOR III — CD 7.950

AIRLINE SIMULATOR — 486, 4Mb SVGA — CD 6.495



ARMORED FIST 2 — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495

A.T.F: NATO FIGHTERS — CD 4.895



BACK TO BAGHDAD — PENT, 16Mb SVGA — CD 6.995



BOEING 737 — 486, 4Mb VGA — CD 6.495

COMANCHE 3 — PENT, 16Mb SVGA — CD 7.495

COMMAND ACES OF THE DEEP — OFERTA CD 2.995



F/A 18 HORNET — PENT, 8Mb SVGA — CD 7.495



F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995

F-16 FIGHTING FALCON — 486, 16Mb SVGA — CD 7.995



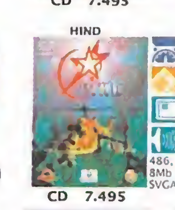
F-19 STEALTH FIGHTER — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.495

FIGHTERS ANTHOLOGY — CD 7.495



FLIGHT MAGIC (ADD ONS FLIGHT SIM) — CD 3.995

FLIGHT SIMULATOR 98 — CD 8.990



HIND — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495



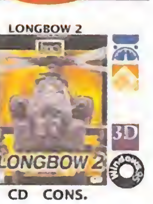
IF 22 RAPTOR — CD 7.990



I WAR — CD 7.495

JETFIGHTER FULLBURN — CD CONS.

JOINT STRIKER FIGHTER — CD 7.495



LONGBOW 2 — CD CONS.

M1 A2 ABRAMS — CD CONS.



M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.495

M1 TANK PLATOON 2 — CD CONS.



RED BARON — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495

RED BARON II — CD 6.495



RED GHOST — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.995

SABRE ACE — CD 4.895

SAIL 2000 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495



SILENT HUNTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995

SILENT THUNDER — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.495

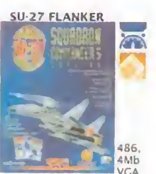
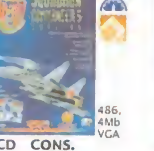


STAR CONTROL 3 — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 1.295



STAR CRUSADER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995

STAR TREK STARFLEET ACADEMY — CD 7.495

SU-27 FLANKER — 486, 4Mb VGA — CD CONS.



SUPER EF 2000 — OFERTA CD 2.990



THUNDERHAWK 2 - FIRESTORM — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995



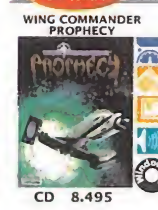

TIE FIGHTER — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 2.495



TOM CLANCY SSN — OFERTA CD 1.995



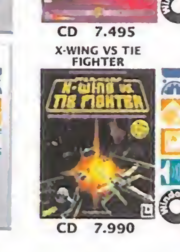
US NAVY FIGHTERS 97 — CD 7.495

WING COMMANDER PROPHECY — CD 8.495



X-WING — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.495

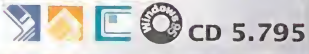
X-WING VS TIE FIGHTER — CD 7.990

packs

MIDWAY ARCADE´S GREATEST HITS VOL. 2




BURGERTIME, JOUST 2, MOON PATROL, ROOT BEER TAPPER, SPY HUNTER, SPLAT, BLASTER.



CD 5.795

PACK MULTIACTION



CYBERPOLICE KING QUEST VII, LOS JUSTICIEROS.

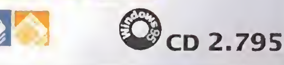


CD 2.795

PACK MULTISPORTS´98

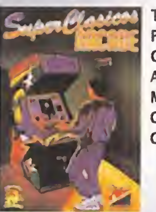


KICK OFF´97, ELBOW TENNIS, NASCAR RACING 2



CD 2.795

SUPER CLÁSICOS ARCADE



TETRIS, PINBALL, COMECOCOS, ARKANOID, MARCIANITOS, COMANDO, CARRERAS.

486, 4Mb SVGA CD 2.495

FORMIDABLE



... la experiencia por la que hemos pasado los integrantes de la redacción que hemos tenido la oportunidad de echar una partidita a «Forsaken» por red. Os podemos asegurar que es el juego más impresionante, divertido y adictivo de cuantos hemos podido probar, en modo multijugador. Dentro de que el modo solitario es algo fuera de serie, los modos red y modem hacen que «Forsaken» cobre una nueva dimensión como juego y, además, ojo al dato, podrá jugarse por Internet, usándose el programa llamado Kali.

LAMENTABLE

... que todas las compañías se estén reservando para después del E3, parando todos sus productos a pesar de que ya estén completamente finalizados, lo que nos pone a todos los que hacemos ésta, que es vuestra revista, en una situación verdaderamente comprometida a la hora de ofreceros novedades y productos interesantes, tanto de software como de hardware.
La verdad es que como esto siga así vamos a tener que llenar las páginas con las fotografías de los integrantes de la redacción, recetas del Arguiñano, patrones de costura y reportajes acerca de la fisionomía de los moluscos. ¡Un desastre vamos!





¡QUÉ COMODONES!

Un punto negativo para todos los encargados del marketing de «Final Fantasy VII», pues no se han preocupado en absoluto de promocionar el título en su conversión para PC, tal vez pensando que con la campaña tan impresionante que se llevó a cabo con el de PlayStation, sería más que suficiente para que todos lo recuerden.
¿Es que por ser una conversión no tiene los mismos derechos? ¿O es que los usuarios de PC son menos importantes? ¿Acaso piensan que el índice de ventas en el formato de ordenador será menor y, por lo tanto, no merece la pena gastarse ese dinero?
Será mejor que dejemos esas preguntas sin contestación o se puede armar la gorda.

POR ELLAS TAMBIÉN PASA EL TIEMPO

Curioso y divertido es este dibujo que nos ha llegado, haciendo cábala del estado físico en el que se encontrará la bellísima, sexy, provocativa, idolatrada, envidiada, seguida, copiada y amor platónico de todos, Lara Croft. ¿Acaso pensábais que por la protagonista de «Tomb Raider», no pasaría el tiempo? Pues claro que sí, al igual que con todos los seres de carne y hueso. ¿Seguirá atrayendo masas cuando sus carnes virtuales no permanezcan turgentes y cedan a la fuerza de la gravedad y cuando esas graciosas patitas de gallo, se conviertan en piernas de cordero?
¿Será la superabuela del siglo XXI? ¿Seguirá usando sus ceñidos pantalones y su short verde, u optará por zapatillas de felpa y bata de boatiné?
Todas estas preguntas serán respondidas en el número 1.856 de Micromanía.

Humor *por Ventura y Nieto*



Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

1



FAX MÓDEM 33.600

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

2



VOLANTE CON PEDALES

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fantástico volante con pedales que en las tiendas cuesta 10.990 ptas. ¡Los juegos de carreras serán otra cosa!

12 números+volante por 15.000 Ptas.

* Volante de cuatro ventosas para una perfecta fijación.
* Rotación de 50° y Autocentrado.
* Conexión directa.
* También compatible para las consolas Nintendo 64 y Sony Playstation.

¡Ahorra 3.790 Ptas!

3

25% descuento

SÚPER DESCUENTO 25%

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo electrónico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**